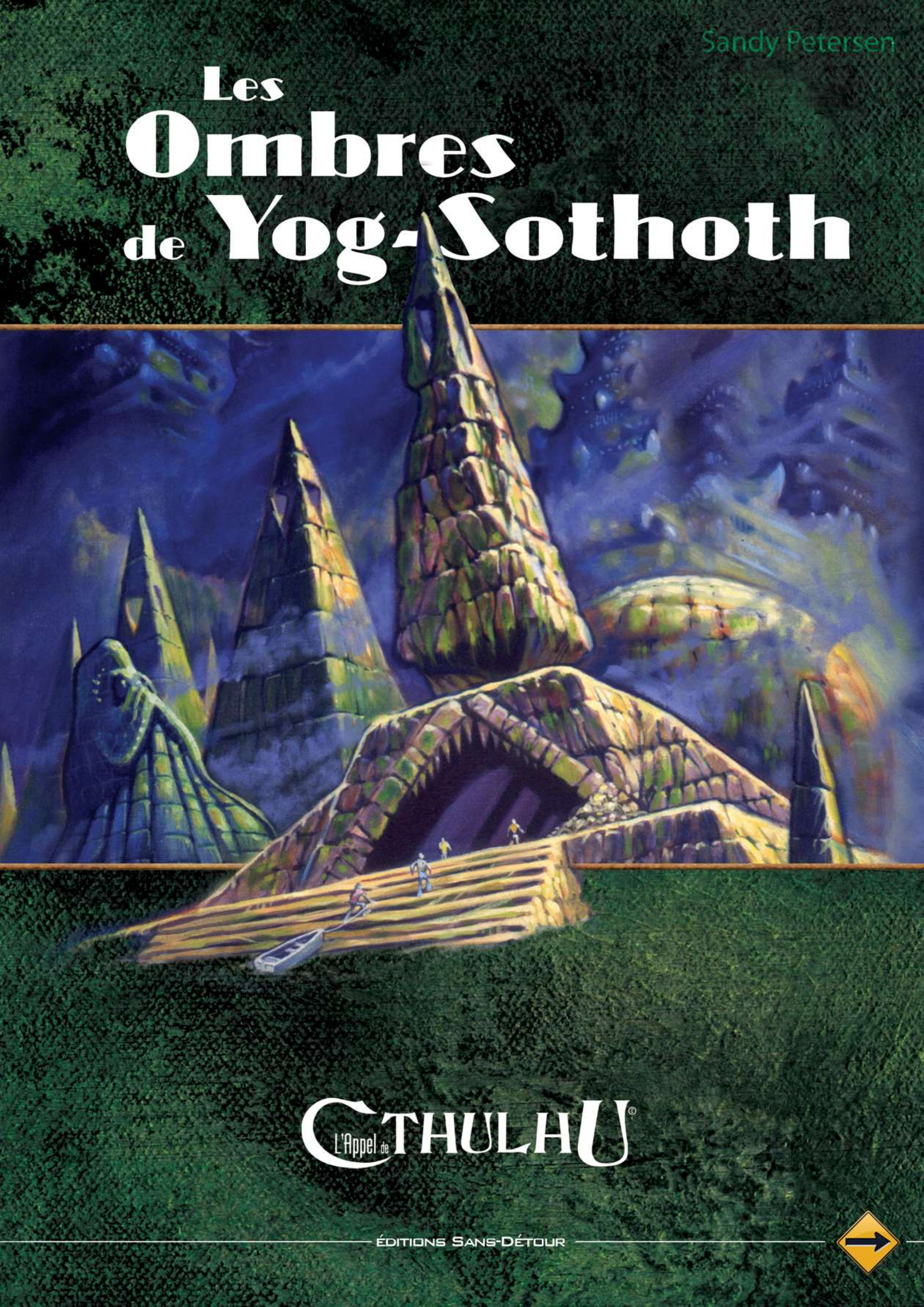

Sandy Petersen
Les Ombres de Yog-Sothoth
L'Appel de Cthulhu
Éditions Sans-Détour



6e édition française

Les Ombres de Yog-Sothoth

Une campagne mondiale pour sauver l'humanité

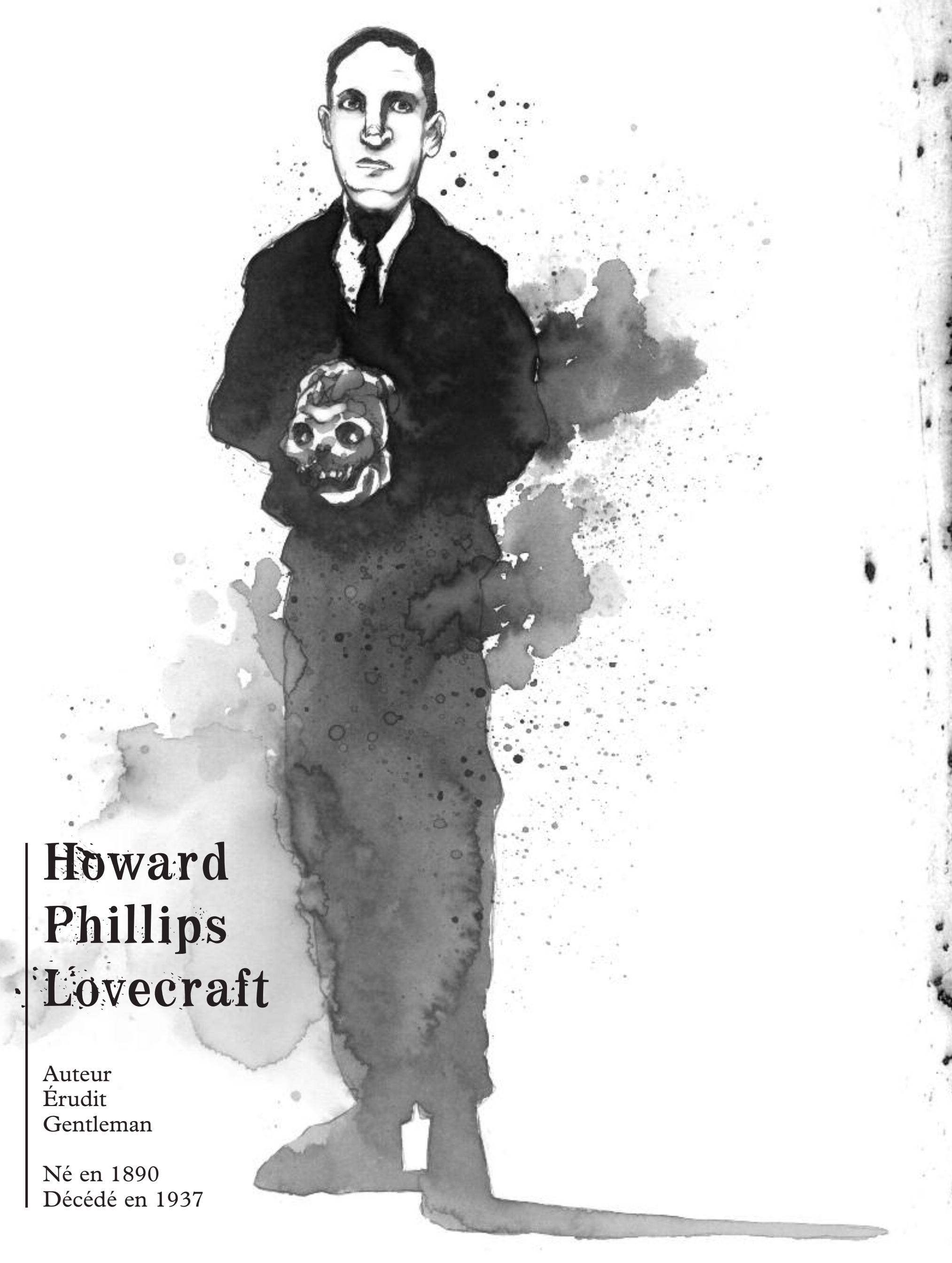
Boston * New York * Écosse * Désert des Mojaves * Maine * Pacifique Sud

par Sandy Petersen

John Carnahan, John Scott Clegg,
Ed Gore, Marc Hutchison, Randy McCall, Ted Shelton

Publiée pour la première fois en 1982

Éditions Sans-Détour



Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

www.Sans-Detour.com

Pour la version américaine

Auteurs : John Carnahan, John Scott Clegg, Ed Gore, Marc Hutchison, RandyMcCall, Sandy Petersen, Ted Shelton
Projet, continuité, matériel additionnel : Sandy Petersen
Direction éditoriale, matériel additionnel : Lynn Willis, Jeff Carey, Don Coatar
Illustration de couverture et illustrations intérieures : Tom Sullivan
Illustrations intérieures additionnelles : Mislet Michel, Andy Hopp
Mise en page, cartes et diagrammes, encrage : Charlie Krank, Badger McInnes
Testeurs : Yurek Chodak, Morgan Conrad, Al Dewey, Bruce Dresselhaus, Sue Hutchison, Sherman Kahn, Ken Kaufer, Charlie Krank, Eric Petersen, Rory Root, Greg Stafford, Celia
Chaosium c'est : Lynn Willis, Charlie Krank, Ben Monroe, David Mitchell, Dustin Wright & diverses créatures étranges

Pour la version française

Traduction : Vivien Feasson
Relecture : Lisette Hanrion
Couverture, maquette intérieure : Christian Grussi

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-29-0
Édition et dépôt légal : mars 2011

L'Appel de Cthulhu est publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc.

Table des matières




© Sullivan 82

Introduction

Le scénario suivant est le premier des sept que comprenait la campagne originelle des *Ombres de Yog-Sothoth*. Publiée en 1982, celle-ci fut le premier supplément pour *L'Appel de Cthulhu* et fut réimprimée au moins une fois. Elle fut ensuite remise à plat puis fut réimprimée en 1989 sans subir de changements significatifs au sein d'un livre plus important, *Cthulhu Classics*.

La période utilisée pour tous les scénarios des *Ombres de Yog-Sothoth* est celle des années 20. Les aventures peuvent cependant être déplacées dans les années 1890 sans que d'amples modifications ne soient nécessaires. Il est fait mention de tensions politiques entre le Chili et la Bolivie dans « Les guetteurs de l'île de Pâques ». Avec un travail considérable, la campagne pourra également être jouée à notre époque.

Le texte de cet ouvrage a été corrigé, mis à jour et développé, tout particulièrement en ce qui concerne les aides de jeu, les caractéristiques et les descriptions physiques des personnages et du cadre de jeu. Plusieurs problèmes concernant l'Arc de Vlactos et le Disque de R'lyeh ont été traités et, espérons-le du moins, corrigés.

Les dessins originaux de Tom Sullivan ont été préservés, y compris son illustration de couverture ; Michel Mislet, Andy Hopp et Meghan McLean ont apporté de nouvelles vignettes et des illustrations additionnelles. Certaines cartes et plans ont été ajustés et clarifiés. En dépit de tout le travail accompli, ces aventures n'ont que peu changé par rapport à leur publication originelle. La plupart des efforts ont été consacrés à rendre cet ouvrage plus facile à comprendre et à présenter.

En tant que livre, les *Ombres de Yog-Sothoth* est divisé en deux sections. La première est la modeste campagne de sept scénarios à laquelle l'ouvrage emprunte son nom. Deux scénarios indépendants viennent s'y ajouter. Ils ne sont pas reliés à la campagne de *Yog-Sothoth*, pas plus que l'un avec l'autre, mais pourraient être inclus à l'aventure avec un peu de travail de la part du gardien. « Le peuple du monolithe » est un scénario d'introduction distingué s'adressant à de nouveaux joueurs et susceptible d'être terminé en une heure ou deux. « Le terrier » est un ensemble de rencontres bien plus dangereux, pouvant nécessiter jusqu'à trois sessions pour être achevé.

Les scénarios de la campagne étaient à l'origine publiés dans l'ordre utilisé dans cet ouvrage :
(1) « L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent »
(2) « Observer le futur »
(3) « Les sorciers de Cannich »
(4) « Le canyon du diable »
(5) « Le vers qui marche »
(6) « Les guetteurs de l'Île de Pâques »
(7) « La remontée de R'lyeh »
Ces éléments sont fournis en annexe :
« Le terrier »
« Le peuple du monolithe »
« Aides de jeu »

Au cours de la partie, les personnages des joueurs pénétreront les couches supérieures d'une sinistre organisation occulte, dirigée par les seigneurs maléfiques du Crépuscule d'Argent. Ces entités, qui vont des sorciers vivants aux horreurs mort-vivantes et aux monstres extraterrestres, tentent de faire remonter la terrible R'lyeh (la cité du Grand Cthulhu) du fond des mers et de relâcher les Grands Anciens sur un monde en proie à la terreur. Si les investigateurs se débrouillent correctement, ils pourront empêcher cet horrible événement d'avoir lieu. S'ils échouent, comment dire...

Si votre situation n'est guère appropriée pour jouer une suite d'aventures reliées telles que celles proposées ici, il vous est possible de les jouer comme des scénarios indépendants. Le gardien devra mettre de côté les éléments faisant référence aux événements passés, et revoir les motivations des personnages non joueurs. Les deux derniers scénarios, « Le peuple du monolithe » et « Le terrier » se suffisent à eux-mêmes.

Pour utiliser ce livre au mieux de ses possibilités, nous vous conseillons de le lire dans l'ordre, du début à la fin. Relisez le premier scénario au moment où les personnages des joueurs s'apprêteront à embarquer, préparez toutes les aides de jeu que vous aurez envie d'utiliser et lancez-vous !

A la fin de ce livre se trouvent plusieurs pages d'aides de jeu destinées aux joueurs, rassemblées pour pouvoir être aisément photocopiées. Nous vous invitons donc à les photocopier et à les découper. Certaines versions doivent être données aux joueurs quand leurs investigateurs atteignent certains points importants des aventures. Les aides de jeu sont principalement constituées de lettres envoyées aux investigateurs, de citations de livres qu'ils étudient, de cartes et de plans, et d'autres éléments similaires. Les joueurs pourront utiliser ces documents voire en abuser comme ils l'entendent. Des copies des aides de jeu existent également au sein des scénarios appropriés, afin que le gardien dispose toujours de sa propre version de tout ce que les joueurs récupèrent au cours de leurs aventures.

Les Ombres de Yog-Sothoth est prévu pour des groupes d'investigateurs relativement expérimentés. Les personnages débutants ne devraient pas constituer plus de la moitié des effectifs. Les joueurs et le gardien devraient être prêts à perdre certains membres du groupe – cette campagne, plus encore que la plupart des aventures de *L'appel de Cthulhu*, est relativement mortelle. Si les investigateurs voient leur nombre radicalement réduit, de nouveaux personnages joueurs pourront être créés et présentés aux vétérans. Si cela n'était pas fait, une fois les derniers scénarios atteints, il ne resterait plus assez d'investigateurs pour qu'une victoire soit possible. Cela est spécialement vrai pour le cinquième scénario, « Le vers qui marche », qui a été conçu pour tuer une poignée d'investigateurs.

Amusez-vous bien !

Sandy Petersen, 1982

Résumé de la campagne

Les Ombres de Yog-Sothoth est une campagne en sept volets opposant les investigateurs à la conspiration mondiale des Seigneurs du Crépuscule d'Argent qui cherchent à hâter le retour du Grand Cthulhu sur Terre.

En quelques mots

Lorsque les investigateurs décident d'enquêter sur la mystérieuse loge qui vient d'ouvrir à Boston, ils ne se doutent pas qu'ils vont mettre le pied dans un complot étendu visant à faire remonter l'île de R'lyeh et à en réveiller le maître.

Ils vont ainsi devoir se rendre à New York, en Écosse, dans l'Oklahoma, dans le Maine, sur l'île de Pâques et enfin sur la sinistre R'lyeh pour y affronter certains des sorciers les plus puissants qui soient.

La campagne se déroule globalement dans un style « investigation occulte » tout à fait classique. Les scènes d'actions sont certes nombreuses mais elles restent courtes et réalistes, et l'enquête occupe une place décisive dans la résolution des intrigues.

Les protagonistes

Les hommes de l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent

Pratiquement chaque scénario met en scène des sorciers et des hommes de main appartenant à une secte secrète, d'envergure mondiale, appelée Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent. A sa tête se trouvent des sorciers anciens et extrêmement puissants.

Carl Stanford

L'homme le plus important du complot. C'est un sorcier plusieurs fois centenaire, doté de pouvoirs terribles et d'un instinct de survie hors du commun. Les investigateurs le rencontrent dès le premier scénario, mais il parvient à s'enfuir et leur voue par la suite une haine implacable.

Le Disque de R'lyeh et l'Arc de Vlactos

Le premier a été perdu il y a des siècles en Angleterre pour n'être retrouvé que très récemment ; le second a été placé par le Crépuscule d'Argent dans un village indien pour y attendre le moment propice. Tous deux sont essentiels au rituel permettant de faire remonter R'lyeh des fonds marins ; en s'en emparant, les investigateurs forcent leurs ennemis à engloutir toutes leurs ressources dans leur projet ; de plus, ils obtiennent ainsi un moyen de contrer le retour de Cthulhu.

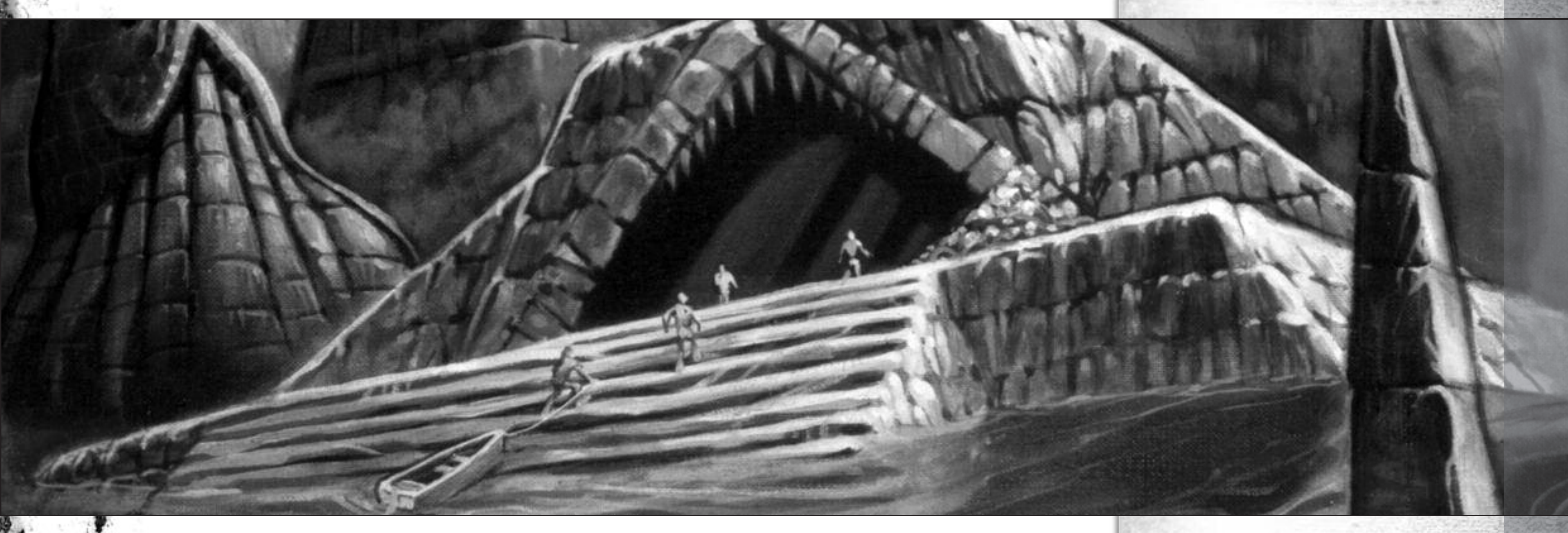
La campagne en résumé

Scénario 1 : L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent

Lorsqu'une nouvelle loge ésotérique s'installe à Boston, les investigateurs décident d'y jeter un œil afin de tirer au clair les étranges rumeurs qui l'entourent. Après avoir infiltré ses rangs, ils découvrent que l'ordre recèle des degrés secrets au sein desquels les membres adorent des dieux étranges et oubliés et que John Scott, le maître officiel du groupe, est en fait un sorcier ressuscité. Ils font aussi la connaissance de Carl Stanford, le véritable instigateur de cette mascarade, mais celui-ci parvient à leur fausser compagnie.

Scénario 2 : Observer le Futur

Un ami banquier du nom de David Lee demande aux investigateurs de se rendre à New-York pour enquêter sur le groupe « Observer le Futur », officieusement lié à l'Ordre du Crépuscule d'Argent et comptant Carl Stanford dans ses rangs. L'organisation prétend utiliser la force psychique de ses membres pour ramener du futur des objets incroyables ; en vérité, elle invoque pour ce faire Nyarlathotep sous forme humaine et se sert du groupe pour équiper et financer le complot des Seigneurs du Crépuscule d'Argent. Les personnages-joueurs devront affronter des hommes dotés d'armes futuristes, deux sorciers, un dieu et peut-être même un Shoggoth !



Scénario 3

Les sorciers de Cannich

Un certain Jacob Hancock demande aux investigateurs de se rendre à Cannich, en Écosse, pour s'enquérir du sort de son oncle dont la récente découverte archéologique a sans doute scellé le sort. Sur place, les personnages se retrouveront à nouveau opposés aux Seigneurs du Crépuscule d'Argent agissant par l'intermédiaire d'un groupe de sorciers et d'hommes-serpents et cherchant à récupérer un artefact appelé le Disque de R'lyeh pour servir leurs noirs desseins.

Scénario 4

Le Canyon du Diable

Lorsque le tournage d'une vaste fresque épique dans le désert est interrompu par la présence de fantômes terrifiants, c'est une fois encore les investigateurs qu'on envoie. Pour pouvoir résoudre cette affaire, ils devront affronter des créatures invisibles appelées Chasseurs Spectraux ; ils tomberont également sur l'ancien village indien et le trésor que les monstres protégeaient : l'Arc de Vlactos, un autre artefact essentiel aux plans des Seigneurs du Crépuscule d'Argent.

Scénario 5

Le Vers qui Marche

Excédés par les actes perpétrés à leur encontre, les Seigneurs décident de contre-attaquer : un Mi-Go de leurs alliés, déguisé en érudit, attire les investigateurs dans le Maine en se faisant passer pour un allié potentiel. Là, il envoie ses victimes dans trois pièges mortels (une maison infestée de cannibales, une croisière-surprise avec un Shoggoth et un mort-vivant venant les massacrer jusque dans leur lit d'hôpital) mais finira par être percé à jour et être vaincu.

Scénario 6

Les guetteurs de l'île de Pâques

Les investigateurs reçoivent des nouvelles de leur ami David Lee qui a perdu la trace de Carl Stanford non loin de l'île de Pâques. Sur place, ils devront composer avec le gouvernement militaire chilien et empêcher un Seigneur du Crépuscule d'Argent mort-vivant, aidé de quelques Profonds, de réactiver les statues gardiennes postées là depuis des milliers d'années.

Scénario 7

La remontée de R'lyeh

Lorsque l'île de R'lyeh ressurgit des flots, les investigateurs sont chargés par l'armée chilienne de se rendre sur place pour y arrêter Carl Stanford et ses hommes. Confrontés à une centaine d'adorateurs et de sorciers, ils n'auront d'autre choix que d'inverser le rituel en utilisant le Disque de R'lyeh et l'Arc de Vlactos afin de renvoyer le continent dans les profondeurs marines. Attention, s'ils ne sont pas assez rapides, ils risquent de devoir faire face au Grand Cthulhu en personne !



Scénario 1

L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent

Où les investigateurs intègrent à Boston une loge nouvelle, des plus huppées, et y découvrent maints horribles secrets.

A l'affiche

John Scott

Le dirigeant de la loge est un sorcier ressuscité de plusieurs centaines d'années. Leader officiel, il est la cible la plus évidente des investigateurs mais son exécution demandera beaucoup, beaucoup de prudence.

Carl Stanford

Le véritable maître de la loge est un sorcier insaisissable appartenant à une organisation secrète mondiale visant le retour des Grands Anciens sur terre. Les investigateurs n'auront vraisemblablement pas l'occasion de l'affronter dans ce premier scénario mais ils sentiront fréquemment son influence.

En quelques mots...

Alors qu'une nouvelle loge fait son apparition dans la ville de Boston, les investigateurs surprennent des rumeurs laissant à penser que l'organisation fraternelle n'est pas aussi innocente qu'elle voudrait le faire croire.

S'infiltrant dans les rangs des adeptes, ils découvriront le mal qui se cache à son sommet et poseront le pied dans une véritable conspiration qui les amènera aux quatre coins du monde.

Implication des investigateurs

Le scénario part du principe que les investigateurs seront pro-actifs : à partir d'une poignée de rumeurs, ils devront aller dans la loge fouiner par eux-mêmes.

Si toutefois ils avaient besoin d'un peu plus de motivation, il sera tout à fait possible de leur fournir une porte d'entrée plus directe (une invitation adressée au personnage le plus mondain fera parfaitement l'affaire).

Enjeux et récompenses

- **Comprendre et déjouer les véritables buts de l'Ordre à Boston :** la loge cache une véritable secte d'adorateurs des Grands Anciens. Aux investigateurs de parvenir à y mettre un terme
- **Détruire John Scott** : les investigateurs pourront trouver un sortilège permettant de se débarrasser du terrible sorcier-zombie et ainsi de bousculer les plans des Seigneurs du Crépuscule d'Argent
- **Trouver des indices quant à l'ampleur de la conspiration** : certains indices dépassent le simple cadre de ce scénario et font avancer les joueurs dans la campagne

Ambiance

Il s'agit là avant tout d'un scénario d'infiltration : les personnages-joueurs se rendent dans une organisation occulte pour tenter d'en savoir plus sur ses véritables objectifs. Tous ceux qu'ils rencontreront pourront se révéler des alliés potentiels ou, plus vraisemblablement, des ennemis mortels. La paranoïa est donc de mise : cet homme qui vous a vu fouiner près du deuxième étage va-t-il vous dénoncer ? Pourquoi cet individu auparavant si jovial se met-il soudain à vous regarder avec suspicion ?

Il vous faudra concevoir de nombreux personnages pour pouvoir donner à ce chapitre tout son sel, et ne pas faciliter la tâche à vos joueurs. Si ces derniers se mettent à se conduire de façon brutale, n'hésitez pas à leur mettre la police dans les jambes ; après tout, la plupart des membres de l'Ordre sont des citoyens influents.

Fiche technique



Investigation	●●●●○
Action	●●○○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●○○○
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs	🯅🯅🯅🯅
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920

Informations du gardien

Année 1928, ou une autre date que le gardien préfère. Une nouvelle organisation fraternelle s'est installée à Boston. Il s'agit de l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent. Ses membres proviennent du gratin de la cité et comprennent plusieurs meneurs respectés de la communauté. L'Ordre a fait construire une loge flambant neuve, juste en face du Charles Hotel à Cambridge, pour accueillir des membres de plus en plus nombreux. L'organisation bénéficie en effet d'une réputation grandissante concernant ses discussions portant sur la philosophie, la politique et d'autres sujet d'importance, le tout dans une atmosphère chaleureuse de fraternité. Elle se montre pour le moins sélecte en n'acceptant pour membres que des hommes de qualité (dotés d'un score de Crédit d'au moins 51 %). A cela viennent s'ajouter des honoraires d'initiation et des cotisations élevés, en plus des donations volontaires, allant de 500 à 1000 $.

Comme il est courant dans les années 20, l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent est un club exclusivement réservé aux hommes. Il ne sollicite ni n'accepte de femmes dans ses rangs, et ces dernières ne peuvent participer à ses réunions. Les épouses des membres peuvent néanmoins rejoindre la sororité de l'ordre, les Auxiliaires de l'Ordre Hermétique, un petit groupe se vouant exclusivement aux actes de charité. Les investigatrices voulant entrer dans la salle de loge devront donc le faire sous un déguisement, ou trouver un moyen d'y pénétrer subrepticement en dehors des heures d'ouverture.

Encouragez les joueurs à faire entrer leurs investigateurs dans l'Ordre. Bien que la loge impose des standards élevés à ses membres, elle est également avide de nouveaux frères.

Vous pourriez pointer du doigt le fait que le mot hermétique signifie, entre autres choses, « se rapportant à ou étant caractérisé par l'occultisme, l'alchimie, la magie ou tout ce qui est obscure et mystérieux. » Vous pourrez également révéler aux investigateurs qu'ils auront besoin d'aide dans les scénarios à venir, et qu'ils auront la possibilité de rencontrer dans l'Ordre des hommes puissants et fortunés qui pourront joindre leurs efforts aux leurs (en réalité, un seul homme devrait leur offrir son aide – Edward Call, un médecin fortuné. Tous les autres membres sont soit secrètement des serviteurs du mal, soit ne sont tout simplement pas intéressés par des histoires de monstres et de conspirations mondiales).

Les investigateurs pourront ainsi découvrir quel mal se cache dans l'Ordre par eux-mêmes. S'ils se montrent curieux, ils iront rôder au niveau du deuxième étage ou des sous-sols de la salle de loge de l'Ordre après que tout le monde soit parti ; s'ils sont plus érudits, leurs recherches dans les bibliothèques de la ville ou dans les archives des journaux exposeront le mal au grand jour. Si les investigateurs sont trop lents au goût du Gardien, celui-ci pourra les initier aux degrés supérieurs, ou laisser le Dr Call les informer de ses doutes. Cela nécessitera que les investigateurs soient déjà membres de l'Ordre. Les personnages des joueurs devraient avoir du mal à entrer par effraction dans la salle de loge, mais une fois le degré de Maître atteint, il leur sera facile de rester après que tout le monde soit parti puis d'explorer le bâtiment. Toute information trouvée dans les bibliothèques pourrait sembler sans intérêt, du moins jusqu'à ce qu'ils soient devenus membres et aient rencontré d'autres frères, notamment John Scott et Carl Stanford.

Les dirigeants de la loge de Boston

John Scott, connu sous le nom du Noble Philosophe, est le dirigeant en titre de la loge du Crépuscule d'Argent de Boston. Il est également appelé Sorcier ou Grand Sorcier par ceux ayant été initiés aux degrés secrets de l'Ordre. Scott paraît plutôt jeune, mais sa peau est rugueuse et vérolée. Il raconte à ceux qui le questionnent qu'il souffre d'une maladie familiale rare. En réalité, son apparence est due au fait qu'il mourut en 1721 et fut ressuscité en 1912 par un sortilège de Carl Stanford. Le site de construction de la loge était autrefois celui de la ferme de John Scott. Celui-ci y pratiqua les arts arcaniques jusqu'à ce que sa vie lui soit arrachée par une foule en colère. Il avait trouvé ici d'anciennes cavernes souterraines, et y a placé la nouvelle salle de loge de l'Ordre pour pouvoir la relier aux profondeurs.

Bien que John Scott semble être l'homme le plus puissant et le plus important de l'Ordre, Carl Stanford est son véritable maître. Ce dernier est un des dirigeants des Seigneurs du Crépuscule d'Argent, à l'influence internationale. Homme doté d'un charisme immense, il garde intentionnellement un profil bas, laissant John Scott attirer l'attention loin de lui.

Comme Scott, Stanford ressemble à un jeune homme. En réalité, il est âgé de plus de 300 ans. Il semble amical et bienveillant mais étend sa vie en sacrifiant des humains à ses dieux obscènes. Qu'importe ce qui arrivera à l'Ordre et à John Scott, Carl Stanford devrait réussir à s'échapper pour revenir ultérieurement dans d'autres scénarios. Les caractéristiques et les autres détails concernant ces deux hommes apparaissent dans la section « Personnages », près de la fin de cette aventure.

A la fin de ce scénario, les investigateurs devraient avoir compris que le Crépuscule d'Argent est une organisation monstrueusement maléfique, dédiée à la destruction du monde par le rappel des Grands Anciens. Ils devraient également avoir appris que les tentacules de l'organisation s'étendent partout. Carl Stanford s'étant échappé, il pourrait bien être en train de planifier la mort de ses nouveaux ennemis. Rien que le désir d'auto-préservation devrait suffire à lancer les investigateurs à sa poursuite.



Carl Stanford

300 ans et plus, Seigneur du Crépuscule d'Argent

APP	18	Prestance	90 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	30	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	40	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	85 %
Bibliothèque	95 %
Crédit	60 %
Discrétion	80 %
Écouter	60 %
Mythe de Cthulhu	49 %
Persuasion	90 %
Sciences formelles : astronomie	20 %
Sciences humaines :	
- Archéologie	75 %
- Histoire	55 %
Trouver Objet Caché	87 %

Langues

Anglais	95 %
Arabe	80 %
Chinois mandarin	80 %
Grec classique	95 %

Armes

• Canne-épée dégâts 1D6+2	95 %

Sortilèges
Tous ceux du livre de base, plus d'autres au choix du gardien.

Objets magiques
Sa canne-épée enchantée contient actuellement 160 points de magie. Sa Boîte communicante est reliée à sa jumelle, actuellement cachée dans le village d'Hoosick Falls, près du comté d'Albany dans l'état de New York.

Guide du gardien pour cette aventure

Pourquoi rejoindre l'Ordre ?

L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent est une grande organisation, forte d'environ 90 adorateurs et d'au moins autant de membres « ordinaires » totalement ignorants de ses véritables buts. Au cours de leur enquête sur l'Ordre, il est très probable que vos joueurs surprendront des conversations de membres pris au hasard. C'est là une excellente occasion d'introduire un PNJ mineur qui pourra revenir plus tard dans la campagne, que ce soit en tant qu'agent de l'Ordre Hermétique, que Carl Stanford, ou peut-être même en tant que « membre normal » terrifié étant tombé sur l'horrible vérité et ayant réussi d'une façon ou d'une autre à retrouver les investigateurs pour leur demander de l'aide. Ne rejetez pas une si belle opportunité ! Assurez-vous de noter le nom de celui à qui vos joueurs auront parlé, ce dont ils auront discuté... Ce PNJ pourrait se montrer utile par la suite !

L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent pourrait aussi fournir un bon moyen pour introduire de nouveaux personnages-joueurs plus tard dans la campagne, même si les investigateurs originels ont voyagé en un point différent du globe. Un nouvel arrivant pourrait découvrir l'objectif sinistre de l'Ordre et peut-être trouver un lien le menant aux personnages actuels des joueurs (qu'il s'agisse d'une conversation surprise, d'une note écrite, de conseils donnés par un prisonnier...) Cela, bien sûr, part du principe que l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent a survécu à l'assaut de vos joueurs !

Voici quelques membres types de l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent, deux ignobles adorateurs et deux membres innocents qui prennent la loge pour une société secrète ordinaire. Des gardiens motivés pourraient facilement construire des aventures annexes ou des fausses pistes autour de ces PNJs afin d'étendre ce chapitre. Dans tous les cas, ces personnages permettront de donner un peu de profondeur à la fraternité, et fourniront peut-être des alliés ou des ennemis au fur et à mesure que vos investigateurs fourreront leur nez où ils ne devraient pas.

Barry W. Pollard

37 ans, directeur sadique de l'Académie Hollinsgate pour Filles, ChevVExt

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Compétences

Armes à feu : armes d'épaule	55 %
Baratin	40 %
Comptabilité	20 %
Écouter	70 %
Persuasion	60 %
Regard d'acier	30 %
Sciences formelles : maths	40 %
Sciences humaines : histoire	60 %

Langues

Latin	65 %

Pollard est un homme trapu mais bien habillé, doté d'une mâchoire solide et de cheveux coupés en brosse. Il est enseignant et directeur dans une « académie strictement réservée aux filles » près de Boston. Il aime le cognac et les cigarettes françaises hors de prix. Il tend à se montrer condescendant et/ou protecteur lors des conversations. Pollard est un adorateur méprisable doublé d'un sadique et d'un pédophile, ses frères de culte pourvoyant à ses ignobles besoins. Si les investigateurs devaient se confier à de lui, il les attirerait astucieusement dans un piège où une foule de custodes les submergerait.

Phrase type :
« La société est bien trop tendre avec les criminels. »

Pollard a tendance à embellir ses récits guerriers du front occidental, faisant sonner son rôle en tant que chargé de paye de régiment comme bien plus dangereux qu'il ne l'était en réalité.

Gregori Bernauer

41 ans, ingénieur allemand et bavard, initié

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	55

Compétences

Conduite : engins lourds	30 %
Métier : mécanique	55 %
Sciences formelles :	
- Chimie	20 %
- Ingénierie	40 %
- Physique	35 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Allemand	85 %
Anglais	65 %

Gregori est un homme vigoureux et énergique qui semble tout à fait hors de sa place dans l'Ordre avec son large chandail de laine. Il est facile à repérer avec son côté dégingandé et ses cheveux et sa barbe hirsutes. Son anglais est excellent, bien que teinté d'un léger accent allemand. Il aime les conversations, tout spécialement celles portant sur des sujets profonds de philosophie, de politique et de religion (c'est un Luthérien). Gregori est maître machiniste et ingénieur dans une boutique locale, bien qu'il n'aime guère parler travail.

Phrases types :
« Je trouve merveilleux que l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent accueille des immigrants comme moi ! La plupart des sociétés secrètes sont si intolérantes... »
« La science est devenue la nouvelle divinité, ne croyez-vous pas ? »

Gregori parlera de n'importe quoi à n'importe qui, aussi longtemps que la conversation se révèlera intelligente et engageante. Il écoutera attentivement toute histoire portant sur un « sinistre culte », sur de la magie, des sorciers ressuscités ou d'autres choses similaires, dès lors que les investigateurs seront capables de fournir des preuves concrètes pour étoffer leurs dires. A cet égard, Gregori est le PNJ le plus susceptible de devenir un allié (avec le Dr Call).

Philip Valerio

25 ans, comptable naïf, néophyte

APP	15	Prestance	75 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	09
Santé Mentale	40

Compétences

Athlétisme	35 %
Bibliothèque	45 %
Comptabilité	80 %
Culture artistique :	
- lettres classiques	55 %
Droit	35 %
Sciences formelles :	
- mathématiques	45 %

Langues

Français	20 %

Philip est un jeune homme mince à lunettes, aux cheveux couverts de brillantine et et au visage poupin. Il est visiblement fortuné et s'habille ostensiblement d'un pantalon plissé et de bretelles. Après être sorti diplômé avec mention de Yale, il se maria dans le vieux milieu des affaires de Boston et s'en fut travailler dans la firme de son beau-père. Sa femme de 120 kilos, Annabelle, ne serait guère heureuse de le savoir dans l'Ordre mais il s'y est inscrit parce qu'il pense que rejoindre une société secrète est « la chose à faire ». Philip est un homme relativement aimable, mais est aussi pour le moins ennuyeux et terne.

Phrases types :
« Si Annabelle (c'est ma femme) savait que j'étais ici, elle me quitterait et retournerait vivre chez sa mère ! Elle déteste ces « clubs pour hommes ». Nous nous sommes mariés l'an passé, vous savez... »

Philip participera sans se lasser à toute conversation portant sur les menus détails du travail de comptable ou des lois d'imposition. Toute discussion portant sur le surnaturel lui passera au dessus de la tête.

Logan Terry

35 ans, sergent de police crapuleux, ChevVExt

APP	09	Prestance	45 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Baratin	70 %
Conduite : automobile	30 %
Consommer de l'alcool	80 %
Écouter	60 %
Psychologie	20 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	55 %

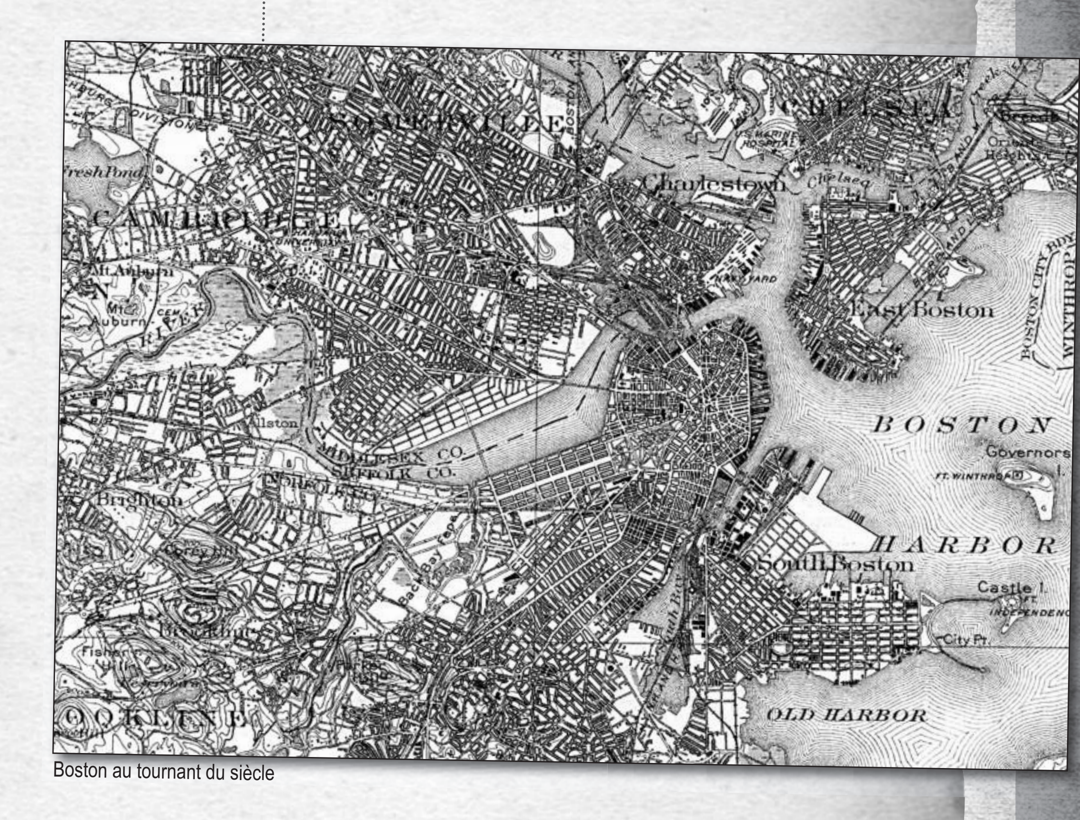
Combat

Armes de poing	70 %
Corps à corps :	
- Arts martiaux (lutte)	75 %
- Bagarre	60 %

Terry est un homme massif doté de larges épaules, de cheveux noirs et bouclés et d'un teint rubicond. Cet Irlandais de deuxième génération dit être « policier » à Boston, bien qu'il soit en vérité sergent dans un poste près du vieux port. Sa voix est calme et posée et il se montre poli dans les conversations, préférant écouter plutôt que parler. Il est pour le moins observateur et prudent, prenant note de tout ce qu'il pourrait utiliser par la suite. Il constituerait un excellent PNJ pour suivre un investigateur louche dans les environs du manoir. Terry a les mains dans toutes sortes de manœuvres frauduleuses, prostitution, drogue et contrebande d'alcool entre autres. Il extorque de l'argent partout où c'est possible, et aide à couvrir des opérations grâce à son statut de policier. Il est également accroc à la cocaïne. Il est attiré par les promesses de pouvoir qu'offre l'Ordre Hermétique, même s'il pense que le décorum surnaturel n'est qu'un tas d'absurdités.

Conversations types :
Terry se renseigne sur la façon dont un investigateur gagne sa vie. Il est en effet toujours en quête d'une nouvelle opération sur laquelle se positionner. Si la réponse est prometteuse, il tente d'en savoir plus et va même jusqu'à rebondir sur l'histoire (sans se mettre en danger, cela va sans dire). Si la réponse ne correspond pas à quelque chose qu'il pourrait utiliser, il s'excuse et se rend dans le salon. Il flairera toute histoire ou action douteuse et gardera un œil sur l'investigateur qui en est responsable.

Si les personnages des joueurs devaient se confier auprès de Terry, il les écouterait avec scepticisme. S'ils lui montraient des preuves incriminantes, il se joindrait ostensiblement à eux. Toujours intéressé par un chantage potentiel, il serait seulement intéressé par la découverte de sales affaires concernant les officiers de l'Ordre ; ceux-ci semblent pour le moins fortunés.



Boston au tournant du siècle

Liens sélectionnés pour ce chapitre

Papier n°	Indice ou piste	Obtenu via	Mène à
-	activité louche	rumeur	le Crépuscule d'Argent, un culte ?
-	pas sur liste des organisations fraternelles	bibliothèque	pas d'informations
-	mention rapide	bibliothèque	« Chev. du Crépuscule d'Argent »
-	conversation	ami	impression suspicieuse
1	récit de Whipple	bibliothèque	John Scott, Cambridge, caverne avec monstres
2	un homme disparaît	*B. Globe*	James Clark, membre de l'Ordre Hermétique, disparaît
3	C. Stanford mentionné	*N.Y. Pillar-Riposte*	p-a ds journal de New York
4	Karl Sanford recherché	*B. Globe*	un enfant disparaît
5	J. Scott mentionné	*B. Globe*	cité comme sorcier de Boston
6, 7, 8	instructions sur le Mythe	manuel de culte dans bibli. de salle de loge	utilisé par l'Ordre Hermétique
-	Boîte communicante avec notes	étude du niveau un	Carl Stanford
9	lettre de MacBain	étude du niveau un	adressée à Carl Stanford
-	homme disparu	niveau deux	portefeuille au nom de James Clark
-	infos sur la Résurrection	niveau deux	sortilège, custodes, materia

Informations des investigateurs

Des rumeurs inquiétantes au sujet de l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent sont parvenues aux oreilles des investigateurs. Celles-ci suggèrent que l'Ordre serait d'avantage qu'une fraternité conviviale pratiquant l'art exquis de la conversation.

Certaines informations concernant l'Ordre peuvent être trouvées dans la Bibliothèque publique de Boston – chaque indice nécessite un test fructueux de **Bibliothèque**. Les premiers éléments seront trouvés en utilisant des sources générales, avant que les investigateurs ne visitent la salle de loge de l'Ordre pour la première fois.

- *Aucun « Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent » n'apparaît dans les listes habituelles d'organisations fraternelles.*

- *Un livre obscure et pour le moins étrange, traitant de démonologie, mentionne un groupe appelé les « Chevaliers du Crépuscule d'Argent ».*

- *L'investigateur doté du score d'Intelligence le plus bas mentionne l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent à un ami, qui lui déclare avoir récemment visité la salle de loge. « Tout le monde était amical et bien éduqué. Nombre de ceux ayant rejoint l'Ordre sont de bonne famille, ça je peux te le dire, et tous sont particulièrement bien élevés. Je suis reparti avec la plus favorable des impressions concernant cette fraternité et la qualité des personnes qu'elle désire avoir pour membres. Pourtant, je n'ai pas pu m'empêcher de trouver l'endroit étrange. Il semble y avoir bien plus d'employés que nécessaire, et tous ne sont pas obligatoirement de la meilleure essence. Des étages entiers du bâtiment ont également été fermés, y compris aux membres potentiels et peut-être même aux initiés. L'endroit porte en lui un petit quelque chose de secret pour le moins inhabituel. »*

Une fois que ces premiers indices auront été absorbés par les investigateurs, le groupe devrait visiter la salle de loge du Crépuscule d'Argent. D'autres éléments seront disponibles une fois que les personnages des joueurs auront exploré l'endroit et rencontré certains de ses notables.

Durant la visite, laissez les investigateurs explorer le rez-de-chaussée et converser avec John Scott ou Carl Stanford. Capter l'attention d'un de ces deux hommes nécessite un test réussi de **Sciences occultes**. S'il voit chez l'investigateur un occultiste chevronné, Scott ou Stanford le pressera de rejoindre l'Ordre, mais seulement avec la plus extrême délicatesse. Cela permettra à certains voire à tous les investigateurs de devenir d'excellents candidats à l'entrée dans la loge. Naturellement, les références des personnages devront être confirmées avant qu'ils puissent être acceptés. Une fois sa candidature approuvée, un investigateur devra également adresser un généreux chèque à l'Ordre pour les six premiers mois d'appartenance – le gardien pourra déterminer le montant de la cotisation.

Quand les personnages des joueurs reviendront à la loge lors de la réunion nocturne suivante, ils seront alors initiés et pourront accéder à la majeure partie du premier étage. Laissez-les explorer tout ce qui leur est alors accessible.

Accroches alternatives

Il existe toutes sortes de moyens pour attirer vos investigateurs dans cette campagne. Telle qu'elle est écrite, elle part du principe que ceux-ci rejoindront l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent, puis découvriront les secrets du groupe par leurs propres moyens. Cela devrait très bien fonctionner pour certains groupes, mais il existe d'autres moyens pour commencer l'aventure :

- ***« Vous avez été choisis… »*** *Un investigateur ou deux reçoivent une invitation pour rejoindre l'Ordre Hermétique. Choisissez l'investigateur doté de : la plus haute somme EDU + INT, le plus haut score de Crédit ou une compétence académique de plus de 70 %. La note propose expressément « d'étendre cette invitation à tout autre gentleman doté d'un sens moral affirmé et de la plus haute curiosité intellectuelle et philosophique ».*

- ***Scoop !*** *Au moins un des investigateurs est un reporter ou un écrivain effectuant une recherche sur les sociétés secrètes. Il rejoint l'Ordre Hermétique spécifiquement pour découvrir ses « connaissances interdites ». Les autres personnages-joueurs pourront l'accompagner en tant qu'assistants (photographes voire muscles au cas où les choses tourneraient*

Le récit de Clyde Whipple

« Avez-vous le courage d'imaginer les choses telles qu'elles peuvent être ? Telles qu'elles seront, en fait, quand la terre aura été transformée et que l'illusion de réalité aura été effacée de l'esprit des hommes par la simple annihilation de celui-ci ? Vivez-vous dans l'espoir de voir le Grand Cthulhu arpenter la terre ? Rêvez-vous du Trône d'Azathoth, de rejoindre les flutistes qui dansent à jamais en ces lieux ? Oh, purifiez-vous en ce cas, car ces choses et de plus grandes encore vous attendez, vous qui êtes membres de notre Ordre terrible ! »
– Discours d'un adorateur rapporté

« La ferme de Scott se dressait à cinq cent mètres à peine au nord du vieux cimetière anglican, près de la route de Cambridge. Ce dernier fut par la suite déplacé plus près de la baie. »
– Whipple situe la ferme sous laquelle des cavernes se trouvaient.

« Redoublant de volume, les volumineuses complaintes mordaient si cruellement nos cœurs que nous feignîmes de nous retirer de la grotte afin de pouvoir recharger nos armes dans un semblant d'ordre. L'esprit déterminé, nous revînmes alors et balancèrent une salve de tirs dans ces horreurs, puis brandîmes nos lampes pour pouvoir les examiner. Hommes dotés de plusieurs têtes ou aux membres tordus, choses ressemblant à des grenouilles et authentiques démons se tordaient et mouraient sur le sol en répandant un écœurant exsudat. D'autres gémissaient et tiraient en vain sur leurs chaînes. Nous les réduisîmes tous au silence. »
– Le groupe de Whipple découvre les cavernes.

Papiers de l'Ordre Hermétique n°1

Un homme disparaît à Cambridge

La police a aujourd'hui demandé l'aide du public concernant la déroutante disparition de M. James Clark de son domicile au 1312 Newton Circle, Cambridge, Massachusetts. L'homme a été aperçu par sa femme pour la dernière fois chez lui aux environs de dix heures dans la nuit de lundi à mardi.

M. Clark est de corpulence moyenne, a les cheveux bruns et est âgé de 34 ans. Un conducteur d'omnibus a signalé avoir vu un passager correspondant à cette description prendre la direction de Boston aux environs de 2h30 du matin. Le disparu possède un cabinet d'avocats à Boston.

Il s'agit d'un homme vif au caractère extraverti. Ses amis, appartenant à la Loge Franc-Maçonne et à l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent, ont exprimé leur inquiétude en apprenant sa disparition.

Le Boston Globe

Papiers de l'Ordre Hermétique n°2

mal). L'histoire pourrait être destinée à un magazine ou un journal réputé, ou pourrait être financée par un tabloïd à sensations.

- ***Sous couverture** : au moins un des investigateurs est un agent du maintien de l'ordre travaillant sous couverture. L'Ordre Hermétique est sous surveillance depuis plusieurs semaines, mais un homme doit travailler « de l'intérieur ». Cela peut constituer une façon excitante de faire découvrir aux personnages la puissance du Mythe mais demandera un peu plus de travail. Les gardiens utilisant cette accroche devraient se montrer prudent quand au soutien que les investigateurs pourraient recevoir du pouvoir de la Loi (voir « Le raid sur Innsmouth » pour un exemple d'affrontement entre gouvernement et Mythe). Alternativement, au moins un personnage-joueur pourrait être un détective privé infiltrant la Loge pour retrouver une personne disparue ou une œuvre d'art volée.*

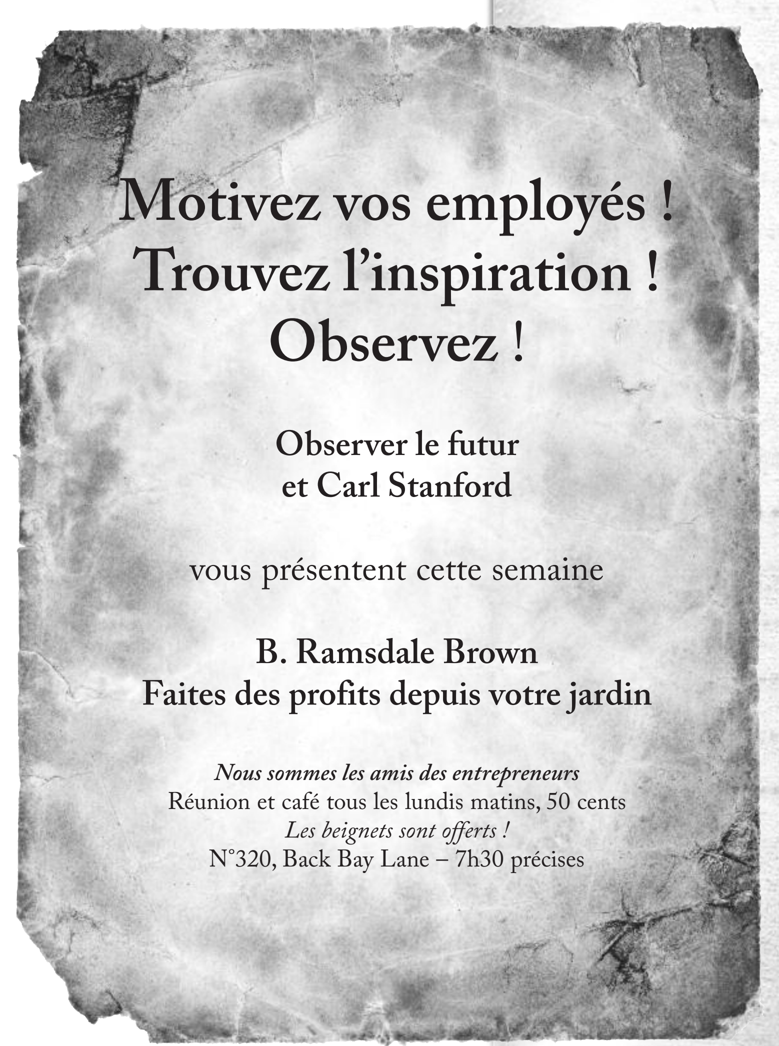
- ***Femmes** : l'Ordre Hermétique étant fraternel, les investigatrices devront certainement se déguiser. Cela devrait fournir quantité de possibilités ludiques. Si votre groupe a plusieurs personnages féminins, vous pourrez souhaiter concentrer ce chapitre sur les Auxiliaires de l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent, la sororité de l'Ordre destinée aux épouses des membres. Bien sûr, des adoratrices se cachent dans ses rangs ! Peut-être que la cérémonie dansante annuelle de Noël, le match des Red Sox de Boston du 4 juillet ou le pique-nique de printemps sont sur le point d'arriver, chacun de ces événements constituant une bonne raison pour voir les deux ordres travailler de concert.*

- ***« Étrangers »** : L'Ordre Hermétique est particulier car il ne limite pas ses membres aux WASPs ou aux seuls Américains. Il ne se livre toutefois pas à un grand brassage culturel, les Européens étant acceptés bien plus facilement que les étrangers à la peau sombre. Le racisme et l'intolérance habituels des années 1920 sont certainement présents, bien que la Charte souveraine de l'Ordre Hermétique indique que « tous les êtres humains de sang et d'âme sont égaux en humilité aux yeux de notre Seigneur. »*

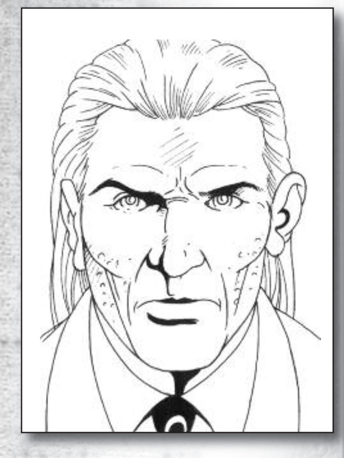
D'autres indices

Après un mois ou deux les personnages-joueurs ont grimpé dans l'Ordre. Jetez un œil à la section « Les personnages et les rituels de l'Ordre » un peu plus loin dans ce scénario. Il résume ce que les investigateurs finissent par comprendre à propos de l'Ordre.

*L'investigateur dotés de la plus haute moyenne entre INT et POU découvre un livre coincé dans un endroit inaccessible des rayonnages traitant du Massachusetts colonial. C'est un mince volume écrit à la main et ne possédant pas de titre sur la tranche. Il parle d'un raid de justiciers à l'encontre de la ferme de John Scott en 1721. L'écrivain, Clyde Whipple, faisait partie des hommes armés qui dirigèrent l'assaut. Il décrit les sons et les chants étranges que les hommes et leurs familles entendaient la nuit, les étrangers inquiétants qui commençaient à se rassembler dans la région, et les prédations des pilleurs de tombes. Le rédacteur fut horrifié par ce qu'il vit lors du raid. Il parle également de l'emplacement de la ferme de John Scott. Avec un **test réussi***



Papiers de l'Ordre Hermétique n°3



John Scott

200 ans et plus, Noble Philosophe, revenant et Seigneur du Crépuscule d'Argent

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale 0

Compétences

Baratin	70 %
Bibliothèque	50 %
Crédit	60 %
Mythe de Cthulhu	40 %
Persuasion	80 %
Sciences formelles : chimie	65 %
Sciences de la vie : botanique	60 %
Sciences occultes	45 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Anglais	95 %
Grec classique	75 %
Latin	80 %

Armes
- Canne-épée dégâts 1D6+2 — 75 %
- Pistolet de duel à silex dégâts 1D6+1 — 70 %

Sortilèges
Tous ceux du livre de base, plus d'autres au choix du gardien.

Objets magiques
Sa canne-épée enchantée contient actuellement 80 points de magie.

Enfant toujours introuvable ; sa mère effondrée

Les autorités chargées de la recherche du jeune Erin O'Malley, âgé de six mois, ont aujourd'hui étendu leur enquête en lançant un mandat d'arrêt à l'encontre de Karl Sanford, résidant au 18 Trimountaine Close et dont la localisation actuelle est inconnue. Ses voisins ont apportés des descriptions contradictoires du suspect et n'ont guère eu de choses à lui reprocher si ce n'est son attitude désagréable et son goût pour le secret.
Le lieutenant inspecteur Beneke encourage toute personne connaissant cet homme à se faire connaître et effectuer son devoir envers la ville et le commonwealth. N'importe quel policier de Boston conduira ledit citoyen auprès du Lt. Beneke.
Les amis et la famille rapportent que Mrs. O'Malley est effondrée de chagrin et supplie avec la bénédiction de Dieu quiconque a pris son enfant de le lui rendre.

Le Boston Globe

Papiers de l'Ordre Hermétique n°4

Les sorcières de Boston, souvenirs d'un historien (suite)

... Ces retardataires semblaient être, aux yeux de leurs compagnons colonisateurs, hostiles aux fondements même de la Chrétienté, et des transcriptions datant de l'ère des procès aux sorcières nous montrent la confiance que ces intrus avaient en leurs sombres pouvoirs.
Bien que ces affaires se terminèrent souvent par un procès, un citoyen alarmé se dressait parfois contre eux sans le bénéficie d'une arrestation ou d'un jugement légal, comme ce fut le cas en 1721 pour le sorcier de la région de Cambridge dénommé John Scott. Scott fut attaqué et capturé, jugé coupable de sorcellerie par acclamation, brûlé vif dans un énorme feu de joie, et jeté dans une tombe anonyme et impie, tout cela en un seul jour et avant que sept heures du soir n'ait sonné. Les voisins jurèrent que l'homme avait créé des monstres et ramené des morts à la vie dans des cavernes secrètes situées sous sa ferme. Ces dernières pourraient se révéler fascinantes à explorer, mais leur localisation précise est hélas perdue depuis des siècles.

Le Boston Globe

Papiers de l'Ordre Hermétique n°5

d'Intuition -10 %, *un personnage-joueur réalise que la nouvelle salle de loge de l'Ordre est construite là où la ferme de John Scott se dressait autrefois.* ***Voir Papiers de l'Ordre Hermétique n°1.***

Les quatre indices suivants peuvent être rassemblés après que les investigateurs aient visité ou rejoint l'Ordre, ou quand le gardien pense qu'ils sont prêts. Trouver chacun des éléments nécessite un test réussi de **Bibliothèque** ou de **Trouver Objet Caché**. Tous peuvent être découverts en fouinant dans les journaux.

Un article mentionne l'Ordre une semaine après que les investigateurs aient visité ou rejoint la loge du Crépuscule d'Argent. ***Voir Papiers de l'Ordre Hermétique n°2***

Le nom Carl Stanford apparaît dans une annonce d'un journal de New-York, promouvant un groupe de motivation pour hommes d'affaires appelé « Observez le futur ! ». Le journal est daté d'un mois. ***Voir Papiers de l'Ordre Hermétique n°3.*** *Gardiens, assurez-vous que les joueurs obtiennent cet indice*

Un article remontant à huit ans raconte qu'un certain « Karl Sanford » est recherché pour une affaire de disparition d'enfant. ***Voir Papiers de l'Ordre Hermétique n°4***

Un article de fond vieux de vingt ans discute des sorciers et sorcières notoires des dix-septième et dix-huitième siècles. Au milieu se trouve un passage sur un certain « John Scott, sorcier renommé dont la ferme fut détruire par une foule en colère ». ***Voir Papiers de l'Ordre Hermétique n°5***

Personnages et rituels de l'Ordre

L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent paraît n'être qu'une organisation fraternelle se préoccupant d'affaires occultes et philosophiques. Ses membres viennent principalement des hautes couches de la société. Quelques-uns sont même des meneurs de la communauté. La salle de loge de l'Ordre est un bâtiment luxueux dans lequel les membres font de véritables festins après leurs réunions. Bien peu réalisent qu'il existe en son sein des degrés secrets enseignant les mystères de la magie véritable. Bien moins encore savent que l'organisation est une couverture servant aux Seigneurs du Crépuscule d'Argent, une compagnie de puissants sorciers bien décidés à lâcher des forces terribles sur le monde.

Degrés publiques

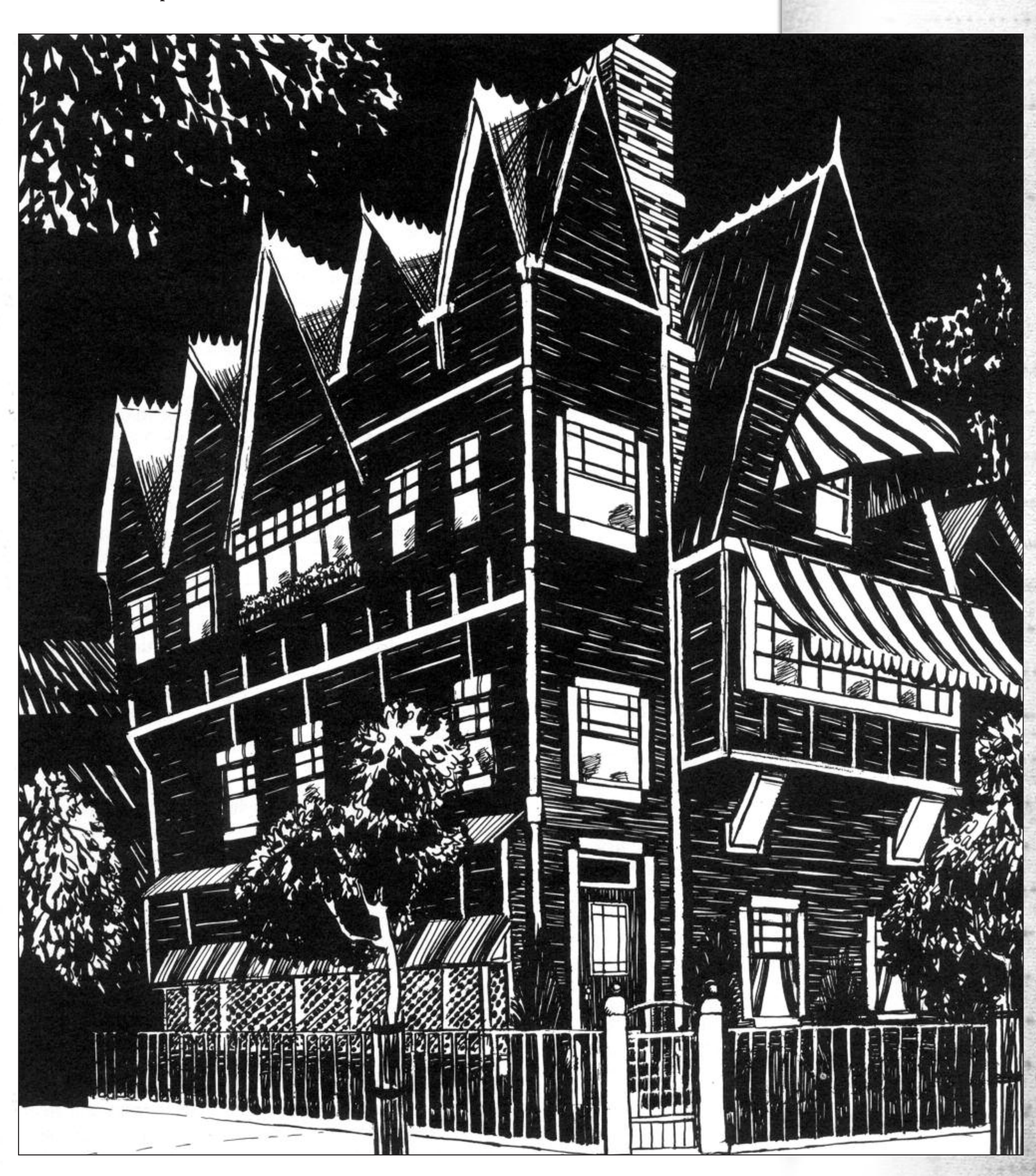
Les rituels de la loge sont divisés en sept degrés. Le public et les membres ordinaires en connaissent trois. Ils pensent que les degrés de Néophyte, d'Initié et de Maître sont les seuls existant. Ceux-ci sont au fond similaires et partagent des traits communs.
Le candidat est d'abord emmené dans la salle de préparation et s'y voit remettre une robe (noire pour le Néophyte, grise pour l'Initié et blanche pour le Maître). Il voit ensuite ses yeux bandés et reçoit un discours sur les nobles objectifs de l'Ordre. Il s'entend dire qu'il apprendra de grandes choses, de mystérieuses choses puis se voit demander de se lier par un serment, bien qu'on ne lui demande jamais rien d'immoral ou de gênant. Le Néophyte apprend ensuite la poignée de main secrète de l'Ordre Hermétique, qu'il lui est conseillé de perfectionner et d'utiliser fréquemment. Cela mis à part, le

discours diffère légèrement dans les détails pour chaque degré mais reste essentiellement le même pour les trois premiers.

Le candidat est ensuite mené à travers le vestibule jusqu'à la salle de loge, où le meneur de la loge, le Noble Philosophe, lui demande de s'agenouiller et de répéter le vœu. Ce dernier est globalement le même pour les trois degrés : le candidat promet de garder pour lui les secrets de l'ordre, de rechercher la connaissance et de vivre en accord avec les principes de la fraternité. Le bandeau est alors retiré et le nouveau membre a enfin la possibilité de voir la salle de loge pour la première fois.

La vision est assez impressionnante. La pièce est richement meublée et les frères portent tous des robes représentant leur fonction et leur statut au sein de la loge. Le candidat est alors rituellement présenté aux dirigeants et instruit des principes de l'Ordre qui sont la Science (pour le degré du Néophyte), la Philosophie (pour le degré de l'Initié) et la Magie (pour le degré du Maître). Il se voit enfin confirmé dans son degré par le Noble Philosophe et la réunion s'achève.

Après la cérémonie, les membres ôtent leurs robes et descendent au salon et au bar. La plupart d'entre eux estiment que c'est là la meilleure partie du rituel. Les personnes se réunissent généralement en fonction de raisons sociales, et l'endroit ne fait pas exception à cette règle. L'Ordre organise également des dîners hebdomadaires pour ses membres et rend divers services à la communauté.



Les sept degrés d'appartenance à l'Ordre

1. Néophyte (public)
2. Initié (public)
3. Maître (public)

4. Gardien de la Porte d'Argent (secret)
5. Chevalier du Vide Extérieur (secret)
6. Fils de Yog-Sothoth (secret)
7. « Sorcier » (secret)

Les degrés secrets

Bien que ce fait soit caché même à la plupart de ses membres, l'Ordre possède également quatre degrés secrets, supérieurs aux degrés publics. Ceux-ci confèrent à leurs détenteurs des connaissances liées au Mythe de Cthulhu. Par ordre d'obtention, on les nomme Gardien de la Porte d'Argent, Chevalier du Vide Extérieur, Fils de Yog-Sothoth et « Sorcier ». Les candidats à ces degrés sont soigneusement sélectionnés parmi ceux ayant obtenu le degré de Maître et se voient subtilement demander s'ils aimeraient recevoir plus de connaissance et de pouvoir. Si les membres approchés semblent peu réceptifs, le questionneur (généralement le Noble Philosophe) prétend qu'il s'agissait là d'un test que le membre a passé avec succès.

Si, d'un autre côté, la personne semble intéressée, elle est mise au courant de l'existence des degrés secrets et apprend quand venir recevoir le quatrième degré, celui de Gardien de la Porte d'Argent. Elle reçoit également l'ordre de tenir secrète l'existence des degrés supérieurs, sous peine d'être expulsé de l'Ordre. En réalité, quelque chose de bien pire lui arrivera, mais elle ne le sait pas – pas encore. En effet, les Chevaliers de la Porte d'Argent n'hésitent pas à utiliser leur magie pour faire taire toute menace.

Les initiations se tiennent à 3h00 du matin. De cette manière, le candidat peut s'éclipser de sa maison et se rendre inaperçu dans la salle de loge. S'il devait perdre la raison durant le rituel, il pourrait être placé dans une des cellules des cavernes situées en dessous du bâtiment sans que personne ne sache jamais ce qui lui est arrivé.

Gardien de la Porte d'Argent

Ce degré révèle au candidat l'existence d'une autre réalité – une réalité dotée de dieux déments et de monstres colossaux parcourant l'immensité du temps sans le moindre regard pour les (ou sans la moindre conscience des) humains et leurs affaires. Ce degré enseigne l'ultime insignifiance de la vie humaine et de ses activités ordinaires, et désigne les degrés supérieurs qui offriraient, dit-on, le sens véritable de la vie et la façon de mener celle-ci. Le candidat perd 2/1D8 points de Santé mentale. Il doit jurer de rester fidèle à l'Ordre sous peine de voir son esprit arraché. Au moment où il est intronisé Gardien de la Porte d'Argent, il est touché par la canne-épée à pointe d'argent du Sorcier et drainé de 1 POU par le sortilège Enchanter une Canne. On lui raconte que cela sert à lui enseigner la futilité de la vie bien qu'en vérité cet acte permette de recharger la canne de Scott d'un point de magie supplémentaire. Si le candidat passe le rituel sans devenir fou, il apprend à créer un Signe des Anciens. Les Gardiens de la Porte d'Argent se chargent en majorité du sale boulot. Soixante d'entre eux évoluent dans la loge. Les gardes du corps et les serviteurs de Scott sont tous des Gardiens de la Porte d'Argent.

Chevalier du Vide Extérieur

Le degré des ChevVExt en apprend d'avantage au candidat sur les dieux et les Grands Anciens, allant jusqu'à l'introduire auprès du messager et âme des dieux, Nyarlathotep. L'homme est amené au sein d'un grand rassemblement saisonnier composé de tous les membres détenteurs d'un degré secret, durant lequel Nyarlathotep apparaît sous une forme humaine pour recevoir le serment du candidat et faire de lui un Chevalier du Vide Extérieur. Ce serment requiert de lui qu'il se mette au service des Dieux Extérieurs. S'il devait briser son serment, Nyarlathotep lancerait une Horreur Chasseresse à ses trousses. Lors de la réunion, le candidat perd 1D8 points de Santé mentale. Après l'événement, il se voit enseigner le sortilège Contacter une Divinité/Nyarlathotep. Les Chevaliers du Vide Extérieur sont des meneurs qui en apprennent bien d'avantage sur la magie. Souvent, ce sont eux qui disent quoi faire aux Gardiens de la Porte d'Argent. On trouve vingt-quatre Chevaliers du Vide Extérieur dans la loge.

Fils de Yog-Sothoth

Il s'agit du dernier rituel qu'un personnage-joueur peut passer sans devenir fou. En tant que Fils de Yog-Sothoth, il apprend que le but véritable de sa vie est de rétablir la souveraineté des Grands Anciens (les Dieux Extérieurs, Cthulhu et d'autres créatures) sur la terre. Une fois ceux-ci libérés, la vraie réalité pourra prévaloir. Pour parvenir à cet objectif, le candidat se voit enseigner le sortilège Appeler/Congédier Yog-Sothoth. Il se voit ensuite indiquer la bibliothèque située à l'étage, reçoit une clef et apprend que plus intensément il étudiera, plus vite il sera prêt à devenir un Sorcier. Les Fils de Yog-Sothoth sont les leaders du culte, dépassés seulement par les Sorciers plus secrets encore. Les Fils sont de puissants mages qui connaissent la plupart des secrets de l'Ordre. Ils sont entièrement dévoués à la cause. La plupart n'ont plus aucun point de SAN. Il existe cinq Fils de Yog-Sothoth dans la loge.

En plus de la perte de points qu'implique l'exécution des divers rituels, voir les peintures murales du deuxième étage réclame également son lot de SAN

« Sorcier »

Les Fils de Yog-Sothoth se montrant des étudiants et des serviteurs de la cause particulièrement diligents seront considérés pour une élévation au plus haut degré. Cela signifie essentiellement que la Santé mentale du candidat devra avoir atteint zéro et qu'aucun personnage-joueur ne pourra jamais infiltrer les sommets de l'organisation. Le degré est appelé « Sorcier » au lieu de « Seigneur du Crépuscule d'Argent » pour masquer le véritable nom de l'organisation, même aux Fils de Yog-Sothoth. Cette prudence exacerbée protège l'organisation-mère d'une brutale exposition publique. Seuls deux Seigneurs du Crépuscule d'Argent évoluent dans la loge – les sorciers John Scott et Carl Stanford.

La salle de loge

L'Ordre Hermétique se rassemble de l'autre côté de Charles River, dans un quartier de Cambridge à la mode. La salle de loge possède deux étages et un sous-sol. Les premier et troisième étages n'ont pas de fenêtres à l'arrière ou sur les côtés. La sortie incendie à l'arrière est accessible via des portes situées aux étages et possède une échelle dotée d'un contrepoids pouvant relier le premier étage au sol lorsque quelqu'un pose les pieds sur elle. Les gens du coin considèrent le bâtiment comme de belle facture, un véritable plus pour le voisinage.

Rez-de-chaussée

Le vestibule possède un sol en marbre et est éclairé par de superbes chandeliers électriques. Les murs sont lambrissés et les portes, comme toutes celles de la loge, sont faites de chêne massif.

Les vestiaires sont, comme leur nom l'indique, un endroit où les membres et les invités peuvent laisser leurs chapeaux et leurs manteaux. Un serviteur se trouve là de midi à minuit.

Les deux zones de réception sont les endroits où les meneurs de l'Ordre accueillent les visiteurs et interrogent les membres potentiels. Les deux pièces sont joliment meublées à l'aide de fauteuils confortables et de tables basses. Les murs sont lambrissés et les planchers sont faits de chêne poli et recouverts de tapis luxueux.

Le salon est un lieu de rencontre informel des membres. Les murs sont lambrissés et le sol est recouvert de tapis. On trouve, éparpillés dans la pièce, des fauteuils rembourrés et des tables basses portant des lampes électriques, lesquelles constituent l'unique source de lumière de la pièce. On y trouve quatre serviteurs de midi à minuit, et un seul homme le reste du temps.

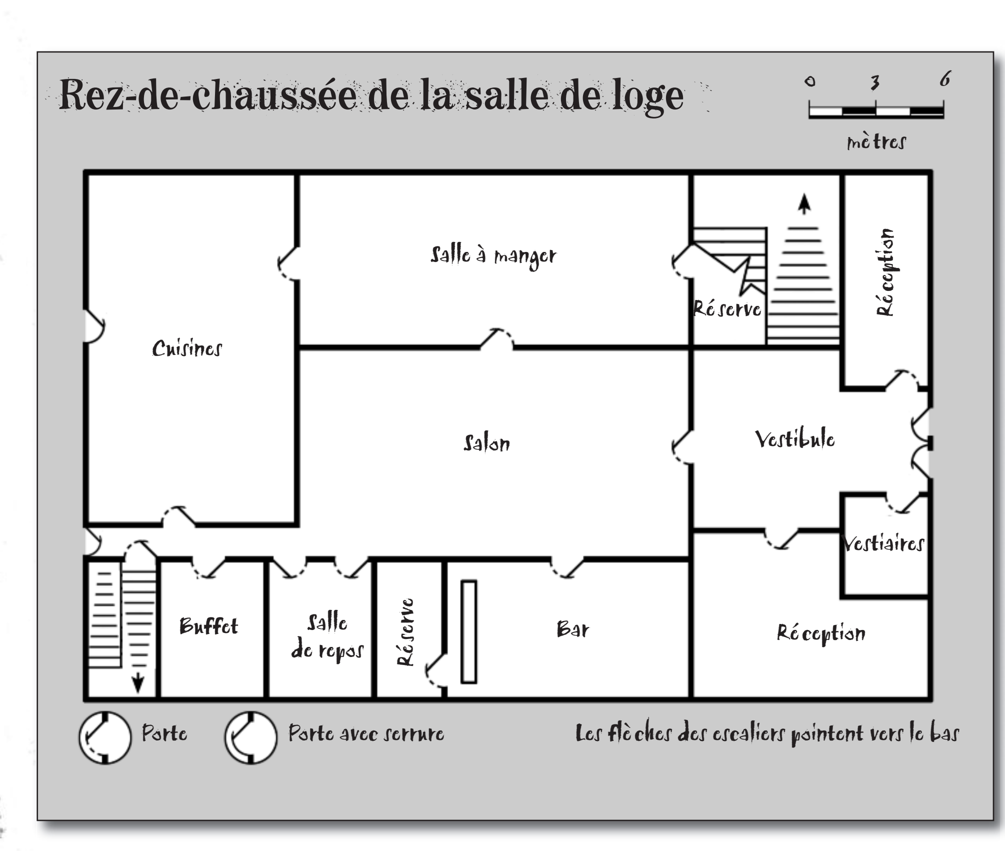
La salle à manger est dotée de murs peints dans une couleur blanc ivoire ainsi que d'un plancher en bois poli. Le mur nord possède cinq grandes fenêtres garnies de rideaux blancs. Des chandeliers électriques pendent au plafond. La pièce est remplie de tables à manger rondes, dotées chacune de quatre chaises.

Le bar est bien fourni. Il possède des murs lambrissés, un plancher de bois bien poli et trois fenêtres bordées de lourds rideaux pourpres. Deux serviteurs se trouvent ici de 12h00 à 18h00. L'alcool qu'il est possible d'obtenir ici est, bien sûr, illégal. Néanmoins, les membres fortunés de la loge sont tout à fait capables de raisonner ou de corrompre les agents de la loi locaux, lesquels refuseront de leur intenter un procès pour violation de la Prohibition.

La salle de repos bénéficie du dernier cri en matière de plomberie intérieure.

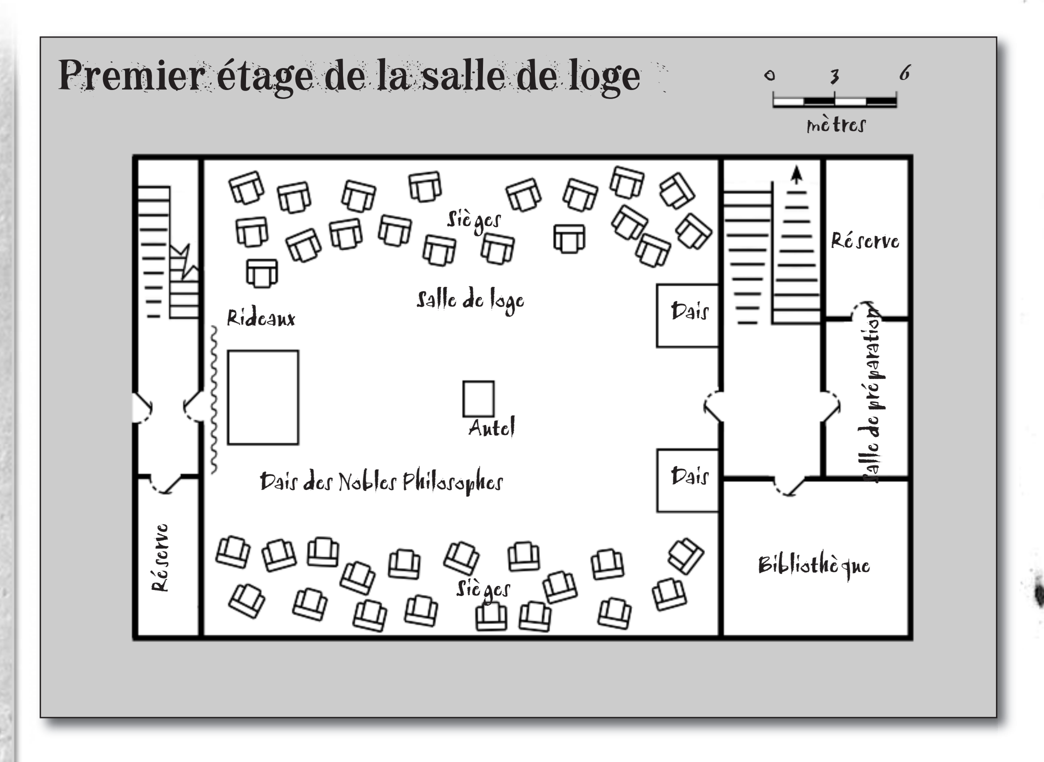
Les cuisines sont dotées de murs blancs, d'un sol de briques rouges et de tout l'équipement nécessaire à l'organisation de banquets. Elles sont éclairées par deux fenêtres engoncées dans le mur nord ainsi que par des lampes électriques pendant au plafond. La porte de derrière est généralement barrée excepté lorsque quelqu'un travaille. Deux serviteurs restent ici de midi à minuit.

Le buffet est utilisé pour stocker la nourriture et est d'avantage rempli juste avant les banquets de la loge. L'intérieur est fait de bois peint en blanc et est éclairé par une ampoule électrique pendant au plafond.



Noms et positions relatives des étages de la salle de loge

Deuxième étage
Premier étage
Rez-de-chaussée
Sous-sol
Cavernes niveau 1
Cavernes niveau 2



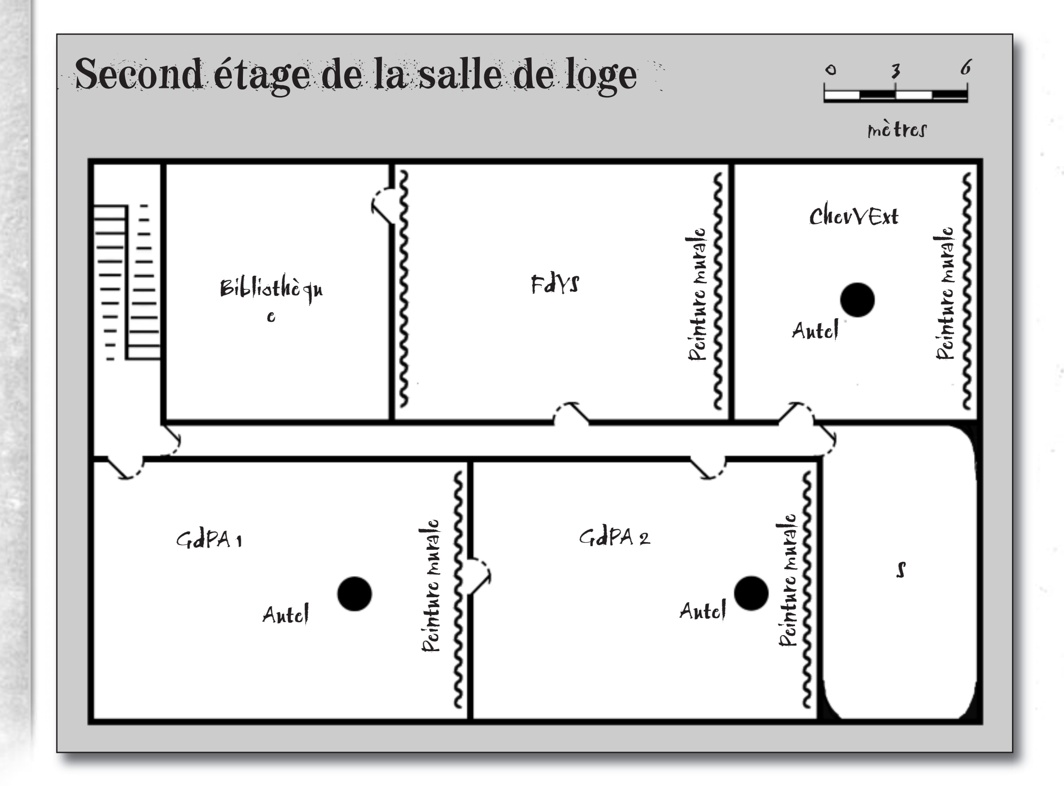
Les deux réserves contiennent des objets associés aux pièces avoisinantes.

La porte du hall menant à l'extérieur est généralement barrée pendant la nuit.

Premier étage

La salle de loge occupe la majorité du premier étage. C'est ici que l'Ordre mène ses petites affaires et pratique ses initiations. Les sièges situés le long des murs nord et sud sont réservés aux membres. Il existe plusieurs rangées de chaises, chaque nouvel alignement étant placé légèrement plus haut que le précédent à la façon des places de théâtres. Les deux dais le long du mur est constituent des plateformes surélevées servant aux dirigeants de la loge. L'autel fait un mètre carré de surface, est haut de soixante-quinze centimètres et fait de bois ; une barre d'agenouillement en bois part du côté est de sa base. Le sol est recouvert de bois poli et les murs sont lambrissés. Toute une constellation de minuscules lampes électriques décore le plafond peint en noir. Deux chandeliers viennent également fournir de la lumière. Le rideau joignant le sol au plafond derrière le dais des Nobles Philosophes a été taillé dans un velours brillant de teinte écarlate.

Le plan indique quatre grandes chandelles et chandeliers. Ces derniers s'allument et s'éteignent à l'unisson, comme demandé par le rituel. Un examen plus approfondi montre que les chandelles sont grandes mais ordinaires. Il n'y a



aucune explication visible à la façon dont l'effet est possible

Les autres pièces de cet étage sont la bibliothèque, la salle de préparation et les deux réserves.

La bibliothèque possède une petite collection d'ouvrages scientifiques, philosophiques et occultes. On n'y trouve aucun tome du Mythe – ceux-là sont conservés dans la bibliothèque du deuxième étage – mais une centaine de livres plus ordinaires. La bibliothèque contient des copies des rituels d'initiation des trois degrés publiques (Néophyte, Initié et Maître), des manuels pouvant être lus seulement par ceux ayant été initiés à l'Ordre. Une des charges de l'Ordre est celle de bibliothécaire, dont le travail consiste à s'occuper de la pièce et de son contenu.

La salle de préparation et ses réserves adjacentes servent aux dirigeants de la loge voulant préparer les personnes sur le point d'être initiées. La préparation comprend un bref discours sur ce à quoi le futur membre doit s'attendre, le candidat devant ensuite enfiler la robe propre au rituel. La plupart des robes de rituels sont rangées ici.

Derrière le rideau pourpre

Une deuxième réserve est accessible depuis l'arrière du rideau. Cette pièce est vide
La porte extérieure indiquée permet de sortir du bâtiment et s'ouvre sur la sortie de secours
Les escaliers mènent tout droit au deuxième étage. Il s'agit là du seul moyen pour atteindre ou quitter cet endroit depuis l'intérieur du bâtiment

Le deuxième étage

Les degrés avancés secrets sont conférés au deuxième étage, situé hors des limites imposées aux membres ne possédant que des degrés publiques

Cet étage peut être atteint et quitté via la porte et les escaliers situées derrière le rideau pourpre de la salle de loge au premier. Même si l'existence du deuxième étage est évidente aux yeux d'une personne observant le bâtiment depuis l'extérieur, les membres de haut niveau de la loge dissimulent son objectif en racontant qu'il n'est pas achevé et inatteignable mais que si la loge devait s'agrandir, les travaux seraient rapidement terminés pour y remédier.

GdPA 1 et GdPA 2 sont les salles d'initiation du quatrième degré, celui de Gardien de la Porte d'Argent. Lors du rite d'initiation, les candidats se déplacent de la première pièce à la seconde. Toutes deux sont lambrissées, recouvertes de tapis et munies de plafonds de bois peint. La lumière provient d'appliques murales électriques. Le rideau noir de GdPA 1 peut être tirés sur le côté à l'aide d'une poulie située sur sa droite. L'autel dans la première pièce fait environ un mètre de haut et ressemble à une étoile à cinq branches vue de coupe. Quand le rideau est tiré, la peinture murale et le passage qui la traverse sont exposés. La peinture représente un paysage mort, désolé, nocturne. La porte est liserée d'argent et semble être un portail magique menant tout droit vers les étendues désertes. Tous ceux posant les yeux sur la peinture la trouvent pour le moins dérangeante – cependant, si un personnage la touche, il dissipe aussitôt l'illusion de réalité de la scène.

Un test réussi de ***Trouver Objet Caché*** *permet de repérer la signature de l'artiste sur l'œuvre ; comme pour la plupart des peintures de cet étage, le nom inscrit est Pickman*

Passant à travers le portail et entrant en GdPA 2, les visiteurs découvrent une pièce similaire à la précédente, excepté le fait que l'autel a désormais la forme d'un pentagone coupé. La peinture murale située derrière le rideau noir est elle aussi différente ; celle-là représente un paysage apparemment normal avec des collines, des vallées, des arbres, un petit ruisseau, etc. Une silhouette humaine figure au premier-plan, le dos tourné au spectateur. Quelque chose semble profondément anormal dans cette peinture. La contempler rend les personnages nerveux, leur coûtant 0/1D2 points de Santé mentale.

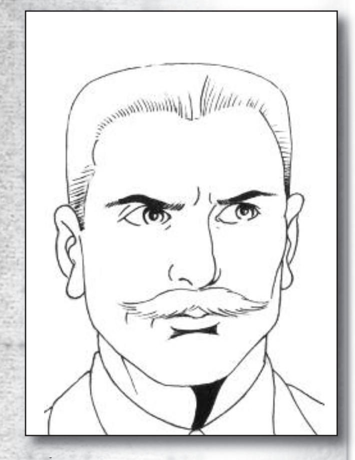
ChevVExt désigne la salle d'initiation du cinquième degré, celui des Chevaliers du Vide Extérieur. La pièce consiste en un simple plancher de bois, des murs blancs et austères, un plafond noir, le tout éclairé par des ampoules électriques à nu dans des appliques murales. L'autel est un cylindre métallique haut de soixante-quinze centimètres. Quand le rideau liseré de blanc est déplacé, il révèle une peinture murale représentant l'espace extérieur – des étoiles, des galaxies, et en son centre une unique planète sombre. Cette œuvre attire le spectateur en elle, lui donnant un sentiment d'insignifiance personnelle et de pure désolation. Contempler cette peinture coûte 1/1D6+1 SAN.

FdYS désigne la salle d'initiation destinée au sixième degré, celui des Fils de Yog-Sothoth. Il n'y a aucun autel, le sol est couvert de tapis, les murs sont lambrissées et les

« Les vagissements des fous ne sont que les cris de naissance de l'homme nouveau – le vieillard a disparu comme la poussière dans le vent du désert. Purifié des mensonges de l'humanité, l'homme nouveau, l'homme de ténèbres, est libre d'absorber la beauté du néant, de se glorifier dans la profonde nuit du vide absolu.

Tandis que votre inutile raison se dissout, réjouissez-vous en sachant que d'autres, provenant d'endroits aussi divers que l'Écosse, la Louisiane et le Pacifique Sud, ont arpenté la même voie, ont bu au même sang et se sont révélés dans la même perspective d'une nuit sans fin, tout comme vous... »
– Tiré d'*En passant la Porte d'Argent*

Papiers de l'Ordre Hermétique n°6



Maximillian Reed

30 ans, garde du corps et homme de main de Carl Stanford

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	75 %
Conduite : automobiles	85 %
Déguisement	55 %
Écouter	70 %
Métier : contrefaçon	60 %
Mythe de Cthulhu	08 %
Persuasion	75 %
Premiers soins	60 %
Servir	85 %
Trouver Objet Caché	70 %

Langues

Allemand	48 %
Anglais	60 %
Espagnol	70 %
Français	50 %

Armes

- Couteau de combat 95 %
  dégâts 1D4+2+2
- Revolver cal. 38 80 %
  dégâts 1D10
- Fusil à pompe cal. 12 80 %
  dégâts 4D6
- Fusil non-auto cal. 30-06 80 %
  dégâts 2D6+4
- Arts martiaux 88 %
- Bagarre 95 %
  dégâts 1D3+2

Sortilèges
Signe des Anciens

« … La vengeance est donc désormais notre devoir sacré, afin de prouver la pureté de notre objectif, de rendre manifeste la volonté de nos Seigneurs Endormis, de reprendre les obligations sacrées de la chair sans limites et de démontrer la force et la morsure de Ceux qui ont commencé à s'agiter. Devrions-nous rester immobiles, comme paralysés, quand la furie sanglante est le plaisir de Ceux dont les règnes seront sans fin ni limites ? »
– Tiré des *Mystères Sacrés du Grand Retour*

Papiers de l'Ordre Hermétique n°8

« Vous ne connaissez pas encore les vrais dieux. Tout ce que vous savez n'est que mensonges. Les Grands Anciens sont les dirigeants de l'Univers ; eux et d'autres dont vous n'avez encore jamais entendu parler seront les objets de votre adulation, de vos rivalités et de votre amour total. Vous êtes les bienheureux car ce moment pourrait bien venir si vous leur offrez votre complète dévotion, et vous adorerez, que ce soit dans la chair ou dans les Temples de R'lyeh, ceux dont la gloire dépasse votre compréhension. »
– Tiré du *Catéchisme des Chevaliers du Vide Extérieur*

Papiers de l'Ordre Hermétique n°7

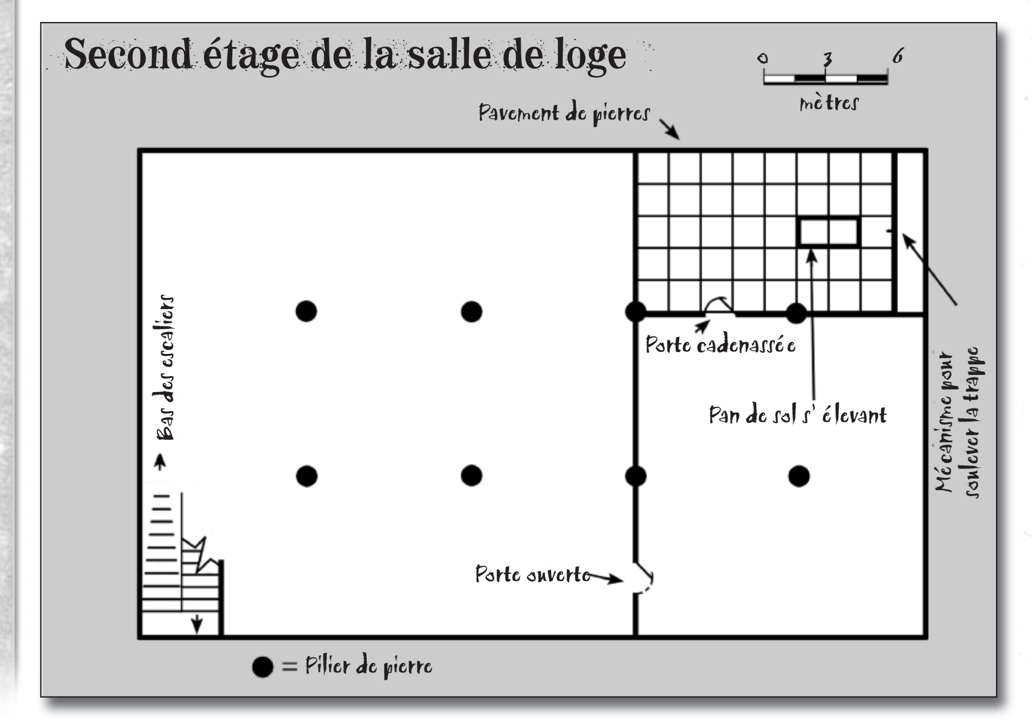
rideaux sont écarlates. Derrière la tenture du mur ouest se trouve une porte menant à la bibliothèque. Derrière celle située à l'est est cachée la plus horrible peinture murale du bâtiment. Elle décrit une colline sous un ciel nocturne dégagé, éclairé par une lune ronde : au sommet de la butte est placé un cercle de pierres, et au centre de ce cercle se tient une figure humaine dans une robe criarde, dansant comme un dément. Se déplaçant vers le ciel à partir de ce point, tel un nuage de fumée, avance une gigantesque masse de sphères visqueuses et iridescentes. En dehors des pierres protectrices, des milliers de créatures humanoïdes, partiellement décomposées bien que toujours en vie, recouvrent la colline. Le spectateur croirait presque les entendre hurler leur joie lugubre. Cette peinture est d'un réalisme quasi photographique, et entraîne chez les personnes saines d'esprit un sentiment d'horreur et de perte terrible, leur coûtant au passage 1/1D10 points de Santé mentale.

S. ou Sorcier n'abrite jamais de rituel initiatique. Une personne est simplement acceptée dans la fraternité du septième degré en raison du travail effectué et de sa dévotion à la cause. Cette pièce est réservé aux Sorciers et John Scott et Carl Stanford sont les seuls à posséder ce rang au sein de la loge de Boston. La porte arbore un Signe des Anciens serti dans de l'or. Dans le noir, le signe émet une lueur bleutée. A l'intérieur, le détail le plus remarquable est l'absence d'angles aigus – tous les coins de la pièce ont été arrondis et atténués avec du plâtre. Les murs de bois nu portent les restes de nombreux signes tracés à la craie puis effacés. Le couloir mène à la sortie de secours, et l'échelle qui en descend aboutit au premier étage.

La bibliothèque comporte trois livres décrivant et définissant les rituels secrets de l'Ordre. Lire ces livres permet d'augmenter sa compétence Mythe de Cthulhu, et coûte au passage des points de Santé mentale.

- **EN PASSANT LA PORTE D'ARGENT** – *en anglais, auteur inconnu, écrit aux environs de 1924.*

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 3
SAN : 1
Sortilèges : Enchanter une Épée. Voir **Papiers de l'Ordre Hermétique n°6**



- **LE CATÉCHISME DES CHEVALIERS DU VIDE EXTÉRIEUR** – *en anglais, auteur inconnu, écrit aux environs de 1924.*

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 5
SAN : 1
Sortilèges : Contacter une Divinité / Nyarlathotep, Communiquer avec des Bougies. Voir **Papiers de l'Ordre Hermétique n°7**

- **LES MYSTÈRES SACRES DU GRAND RETOUR** – *en anglais, auteur inconnu, écrit aux environs de 1923.*

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 7
SAN : 1
Sortilèges : Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Instiller la Peur, Trou de Mémoire. Voir **Papiers de l'Ordre Hermétique n°8**

Les autres tomes du Mythe présents sont les *Cultes Innomés* (édition Bridewell), les *Révélations de Glaaki*, les *Cultes des Goules* et *Cthulhu dans le Necronomicon*. De nombreux livres occultes remplissent également les rayonnages, mais ils n'ont aucune importance au sein du Mythe de Cthulhu.

Le sous-sol

Consistant en trois pièces vides et un mécanisme contrôlant une trappe menant jusqu'aux cavernes souterraines, le sous-sol est atteignable par des escaliers partant du mur du fond du rez-de-chaussée du bâtiment. La porte qui y mène est située entre la porte arrière et le buffet. Avec la trappe menant aux cavernes, il s'agit là du seul moyen d'entrer ou de sortir du sous-sol.

Le sol des deux premières pièces est constitué de terre. Tous les murs sont faits de lourdes pierres assemblées à l'aide d'un mortier. Les deux salles sont vides.

La porte menant à la dernière pièce est fermée. A l'intérieur, l'endroit ressemble au reste du sous-sol si on excepte le fait que le sol est pavé de pierres de 2,25 mètres carrés assemblées sans utiliser de mortier. Si un personnage réussit un test de **Trouver Objet Caché** alors qu'il examine le mur est, il remarque une pierre étrangement placée. Si cette dernière est poussée, elle active un mécanisme qui fait s'élever une portion du faux pavement. C'est là l'unique moyen d'accéder aux escaliers, les pierres étant particulièrement lourdes et ne pouvant être ôtées même avec une barre à mine.

Alors que les pierres se soulèvent, les premières marches d'un escalier plongeant en spirale peuvent être aperçues, creusées à même l'immense formation granitique située sous cette partie de la ville. Les marches s'enfoncent en tournant sur plusieurs centaines de mètres, jusqu'à atteindre le niveau un des cavernes.

Tandis que les investigateurs s'avancent de plus en plus profondément, des sons de rires et de débats montent peu à peu des ténèbres silencieuses s'étendant devant eux.

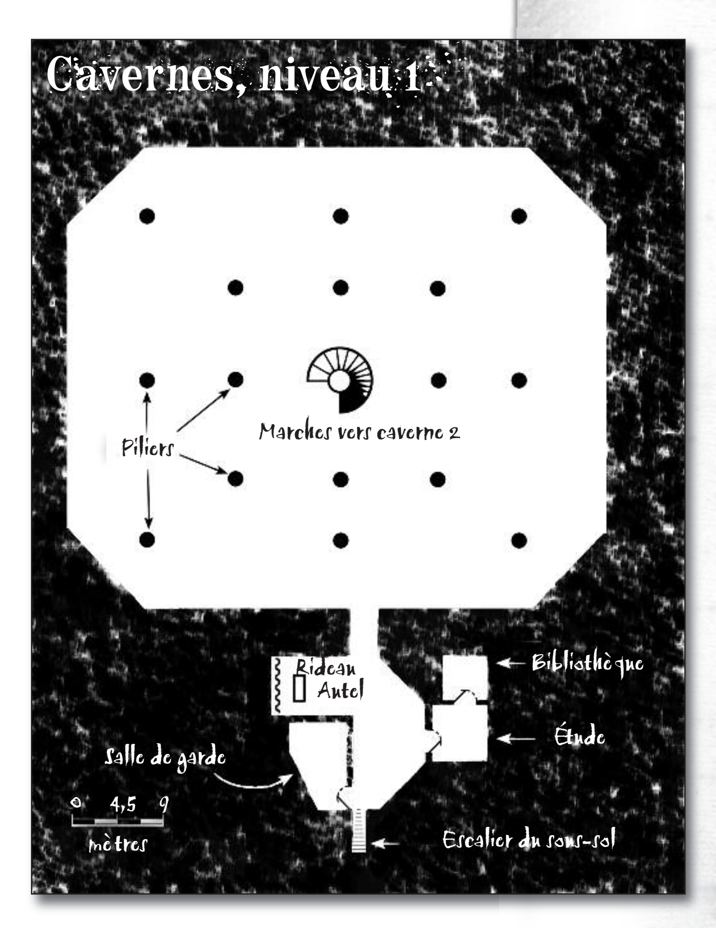
Leurs pieds raclent contre les marches ciselées dans le granit. Si l'un d'eux glisse légèrement, les garde-fous et la largeur des degrés offrent quantité de soutiens pour éviter la chute, mais chaque pas libère une fine pluie de poussière et de particules diverses sur les têtes et les visages de ceux évoluant en dessous.

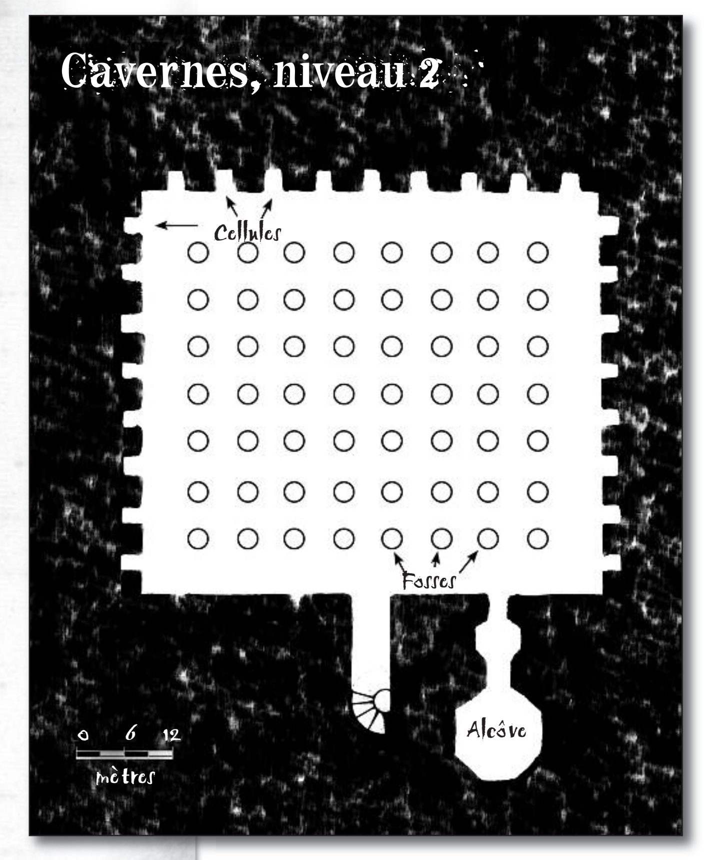
Les cavernes, niveau un

Les cavernes ne sont pas naturelles. Elles sont bien plus anciennes que la ville au dessus d'elles, bien plus anciennes que les glaces qui les ont scellées des éons auparavant. Leur but originel est inconnu, comme est inconnue l'identité de ceux qui les arrachèrent au granit lui-même. Le niveau un est divisé en trois zones générales. La première s'est vue récemment ajouter des murs intérieurs en bois et des plafonds pour que des pièces en émergent.

La salle de garde contient quelques tables de bois. Un grand trousseau de clefs est suspendu au mur. Si les investigateurs entrent une deuxième fois par le sous-sol un peu plus tard, deux custodes seront de service ici. Pour plus d'informations sur eux, voir la section « Personnages » à la fin de ce scénario.

L'étude comporte un bureau, un fauteuil confortable et une lampe à huile. Une boîte d'allumettes de cuisine se trouve dans le tiroir du meuble. Une clé a été glissée dans le fond du tiroir ; elle ouvre la porte de la pièce suivante, la bibliothèque. Chercher la clé ou réussir un test de **Trouver Objet**





Caché est nécessaire pour la trouver. Quelqu'un a laissé sur le bureau une lettre adressée à Carl Stanford, écrite par un certain Duncan MacBain. Pour son contenu, voir ***Papiers de l'Ordre Hermétique n°9*** plus loin.

La porte de la bibliothèque a une FOR de 16. Elle peut être enfoncée en lui opposant la FOR d'un des personnage sur la Table de résistance. Avec un succès, elle se casse en deux. La pièce contient un bureau, un fauteuil et une grande bibliothèque. Les livres que cette dernière contient sont essentiellement des ouvrages mathématiques, philosophiques et scientifiques. Si tous les volumes sont retirés du rayonnage du dessous, celui-ci peut être soulevé, révélant un compartiment secret caché sous la base. Ce trou contient une ancienne copie du Necronomicon en grec.

Laissez les investigateurs trouver le livre d'eux-mêmes. Ne leur jetez pas d'indices ou de suggestions. Si un personnage-joueur devait résoudre l'énigme, et rester sain d'esprit après sa lecture du tome, il pourrait bien être traqué par ses propriétaires légitimes les Seigneurs du Crépuscule d'Argent. Ce trésor est particulièrement puissant et important.

Une boîte de bois cubique dotée d'un couvercle à charnières se trouve dans un coin. Elle appartient à Carl Stanford et est décrite à la fin de ce scénario. Posé au dessus se trouve un petit livre relié en cuir dont les pages sont essentiellement vierges, excepté quelques notes se rapportant au sortilège Fabriquer des Boîtes communicantes (voir « Objets magiques et sortilèges » pour en savoir plus à propos de la boîte ou du sortilège).

On peut trouver dans un renfoncement un autel ainsi qu'un bas-relief. Ce dernier est actuellement masqué par un grand rideau. L'autel est en pierre et semble avoir été littéralement arraché au granit poussant du sol. Des marques brunâtres, probablement du sang, tâchent sa surface. Le bas-relief dépeint le Grand Cthulhu arpentant la terre, broyant les humains sur son passage. Au dessus de sa tête se trouve quelque chose pouvant être pris pour le soleil par les personnages-joueurs mais qui est en fait le disque de R'lyeh (un test réussi de **Mythe de Cthulhu** permet de l'identifier). L'attitude et les intentions palpables de l'humanoïde ailé ont quelque chose de désespérément féroces. Ses yeux exercent également une forte attraction hypnotique. La perte de Santé mentale due à la vision de cette figure est de 0/1D2 points.

La voûte aux piliers : la dernière zone du niveau 1 est une vaste pièce arquée, longue de 75 mètres d'un coin à l'autre, haute de plafond et pleine d'échos. Des colonnes ressemblant à de grands arbres de pierre soutiennent la paroi supérieure. Leurs « branches » s'étirent et se fondent avec le sommet courbé. A l'aide de lampes torches et de jumelles, il est possible de constater que ces appendices ressemblent d'avantage à des tentacules noueux, et que très certainement les lignes anguleuses qui descendent jusqu'aux bases des colonnes représentent les corps d'énormes poulpes.

Au centre de la pièce, un escalier de pierre en spirale descend jusqu'au niveau 2.

Les cavernes, niveau 2

Ce niveau, plus profond que le premier, a les mêmes dimensions mais trois de ses quatre murs sont bordés de cellules, vingt-cinq pour être précis. Plusieurs contiennent des restes humains enchaînés aux murs. Ceux-ci continuent de pourrir, probablement laissés ici car n'ayant pas encore atteint le niveau approprié de dessiccation pour pouvoir servir efficacement dans un sortilège de Résurrection.

Un léger tapement provient d'une des cellules. Celle-ci contient une personne encore en vie, enchaînée au mur, occupée à lancer toute la journée ses chaînes contre le sol de pierre. Pour en savoir plus, voir l'encadré non loin « L'homme qui disparut »

On trouve également de nombreuses fosses percées dans le sol de ce niveau – cinquante-six en tout – chacune faisant plus d'un mètre de diamètre, entre cinq et six mètres de profondeur, et ayant vu ses parois lissées. Un couvercle de bois perforé ressemblant à ceux recouvrant les bouches d'égout obture la plupart des trous. Plusieurs échelles de bois de grande taille reposent le long des murs de la caverne.

De monstrueuses choses à demi humaines vivent encore dans la moitié des fosses. Au moindre son, ces créatures répondent par des cris, des bêlements et d'horribles jacassements. Entendre leurs lamentations arrache 0/1D2 SAN ainsi que des larmes de sympathie. Si le gardien le désire, quelques-

L'homme qui disparut

Clark est maigre, affamé, déshydraté et presque mort. Mal rasé, échevelé, ses yeux ont le regard vide. Si on le touche, le captif grogne. Son portefeuille l'identifie néanmoins : un test réussi de **Connaissance** permet de l'associer avec l'article de journal précédent signalant sa disparition. L'esprit de Clark n'est plus et sa Santé mentale est de zéro. Les candidats devenant fous durant les rituels supérieurs ou ceux pris à explorer les zones secrètes de la loge sont amenés ici et enchaînés dans une cellule. Les clés de toutes les prisons se trouvent dans la salle de garde au niveau un des cavernes. Les caractéristiques de Clark sont doubles : les premières valeurs le représentent tel qu'il était moins d'une semaine auparavant, les deuxièmes valeurs tel qu'il est aujourd'hui. Si les investigateurs parviennent à lui offrir un peu de paix et de calme (sans parler d'un minimum de soins médicaux), il pourra récupérer physiquement. Restaurer sa Santé mentale prendra un peu plus de temps.

James Clark

34 ans, avocat de Boston à qui tout réussi

APP	14/09	Prestance	70 %/45 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13/10	Puissance	65 %/50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2/+0
Points de Vie	14/08
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	30 %
Baratin	65 %
Bibliothèque	40 %
Comptabilité	15 %
Crédit	55 %
Discrétion	25 %
Droit	70 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Navigation	20 %
Négociation	50 %
Persuasion	79 %
Se cacher	30 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Grec classique	25 %
Latin médiéval	40 %

Armes

- Bagarre 55 %
  dégâts 1D3+2/1D3+0
- Rame 45 %
  dégâts 1D4+2/1D4+0



Sortilèges importants

Fabriquer des Boîtes communicantes

Guide la création de boîtes magiques jumelles qui finiront par former les deux extrémités d'un même Portail magique. Passer à travers un des récipients coûte exactement le même nombre de points de magie et de Santé mentale que le passage d'un Portail plus conventionnel, et les conditions de passage sont identiques (voir le sortilège Création de Portail dans les règles de *L'appel de Cthulhu*).
Tout d'abord, fabriquez deux boîtes en bois identiques de la TAI désirée. Ces objets ne devraient être ouverts qu'en un seul endroit. Pratiquez alors le rituel, lequel nécessite de placer ses mains sur les boîtes et de concevoir des angles et des lignes hyper-dimensionnels dans son esprit pendant environ cinq heures. Sacrifiez 1 POU à ce moment. Chaque jour suivant ce rituel, les boîtes draineront automatiquement un nombre de points de magie égal à la moitié de ceux que possède le sorcier, jusqu'à ce qu'elles aient absorbé autant de points que leur TAI x100. Un unique point de Santé mentale est perdu par semaine complète passée à subir cette ponction. Une fois cette condition remplie, les boîtes sont prêtes à fonctionner.

Enchanter une Canne

Crée un artefact capable de drainer des points de POU de certaines victimes, de les convertir en points de magie et de les stocker. Les points sont accessibles au propriétaire de la canne et à personne d'autre. Lancer le sortilège et créer la canne demande une semaine de travail, un sacrifice humain, 6 POU et 1D6 points de Santé mentale. N'importe quel objet à poignée pourra être enchanté, bien qu'une canne soit plus généralement utilisée.
Quand une autre personne que le créateur de l'objet enchanté tente de toucher ce dernier pendant plus de trente secondes, il perd un point de POU et la canne gagne un point de magie. La victime perdant son énergie se sent immédiatement méfiante et profondément mal à l'aise. L'objet peut être pressé contre elle jusqu'à ce que son POU ait été complètement drainé et que son âme soit aspirée dans la canne enchantée. Quand un point de magie stocké dans l'objet est utilisé pour quelque raison que ce soit, il disparaît définitivement et ne se régénère pas.

unes des fosses peuvent être découvertes ; de tels zones représentent un danger pour toute personne évoluant dans l'obscurité.

Si le gardien le désire, l'escalier en spirale peut continuer dans les profondeurs, par-delà le niveau 2, mais ce sera à lui d'imaginer les choses se trouvant dans les abysses.

Les alcôves

La première des deux alcôves connectées à la pièce est munie de râteliers de bois sur ses deux côtés, chacun rempli de bouteilles de plomb scellées à l'aide de bouchons de métal. Les récipients ne portent aucun inscription visible. Une pancarte placée au dessus du râtelier de gauche porte le mot « Custodes », et une autre à droite indique « Materia ». Chaque bouteille contient une poudre bleu-grisâtre, l'essence d'un être autrefois bien vivant.

La seconde alcôve, plus large, contient une table avec une lampe à huile ; des instruments de torture médiévaux pendent à un des murs, et des robes jaunes ont été suspendues les unes sur les autres à plusieurs crochets. Le sol arbore un pentagramme ciselé. Gravé dans les murs situés en face de l'entrée se trouve le sortilège de Résurrection. Réciter à voix haute ces mots ramènera un être à la vie à partir de ses « sels essentiels » gris-bleuâtres. Réciter les mots à l'envers renverra une entité déjà ressuscitée à la poussière.

Si les investigateurs tentent de ressusciter quelqu'un à partir de la Materia, leur premier essai ramènera une chose à demi-formée ressemblant à celles situées dans les fosses de la salle principale. Si les personnages-joueurs insistent et tentent avec une autre bouteille du râtelier de Materia, le gardien devrait inventer un personnage du passé qui se montrera totalement inutile au groupe. La meilleure façon d'utiliser le sortilège de Résurrection est de s'en servir pour renvoyer John Scott à la poussière. A cette fin, le gardien devrait signaler que la peau de tous ceux que les investigateurs ressuscitent leur rappelle celle du maître de l'Ordre. S'ils ne font pas d'essais avec le sortilège, ils n'auront pas d'éléments pour établir ce lien, aussi devraient-ils être encouragés dans cette direction.

Un test réussi d'**Intuition -20 %** permet aux lecteurs des inscriptions murales d'apprendre le sortilège de Résurrection mais les mots ne permettent pas de savoir comment créer les sels essentiels servant à ramener de nouvelles personnes à la vie. Les investigateurs apprenant le sortilège seront donc seulement capables de retourner des ressuscités à la poussière, ou de ramener à la vie des individus dont les sels essentiels ont déjà été tirés.

Objets magiques et sortilèges

Les objets et sortilèges suivants sont particulièrement importants pour ce scénario. Certaines de ces informations apparaissent également dans le livre de base de *L'appel de Cthulhu.*

Les Boîtes communicantes

La boîte située dans la bibliothèque du niveau un est un simple cube de cinquante centimètres d'arête. Un des côtés est un couvercle à charnières. Une fois le cube ouvert, on ne voit à l'intérieur rien de spécial. Le fond semble solide, mais toute chose le touchant depuis l'intérieur passera au travers de la boîte et émergera dans le récipient lui correspondant, situé dans un autre endroit. Cela est vrai pour n'importe laquelle des deux boîtes ; celles-ci sont liées magiquement, et le passage est à double sens. Touchées depuis l'extérieur, les deux récipients semblent ordinaires.

La boîte est assez grande pour que la plupart des gens puissent s'y glisser. Sa TAI est de 13 ; ce score représente la moyenne maximale entre FOR et TAI que devra posséder une personne voulant s'y faufiler. Par exemple, une personne de FOR 12 et TAI 16 ne peut pas passer au travers d'une TAI de 13, la moyenne entre ces deux caractéristiques étant de 14. Si elle tente tout de même l'aventure, elle se retrouvera coincée. Ne donnez pas aux investigateurs la capacité réelle de la boîte – soyez évasif et donnez-leur une chance de rester coincés.

Un sortilège, Fabriquer des Boîtes communicantes, permet de créer de tels objets. Le sortilège et les boîtes sont des créations de Carl Stanford, créations dont il est – à juste titre – particulièrement fier.

Une canne-épée contenant des points de magie

Stanford porte habituellement une canne de marche noire dotée d'une pointe et d'un manche en argent. Il s'agit là d'une canne-épée, construite pour la défense personnelle autant que pour son côté pratique. L'objet peut contenir un nombre illimité de points de magie. Ceux stockés à l'intérieur peuvent être utilisés par le propriétaire comme s'ils étaient siens. Ils ne se régénèrent pas, mais de nouveaux peuvent toujours être récupérés. La canne-épée de Carl Stanford contient actuellement 160 points de magie.
En tant que canne-épée, ce bâton de marche effectue des dégâts normaux, 1D6 + Impact. La lame n'inflige que des dégâts physiques, pas de dégâts magiques. Si la canne et sa lame sont séparées, seule la lame garde les points de magie.

Personnages

Le chapitre suivant présente l'historique et les caractéristiques des principaux personnages de l'aventure. Les gardiens devraient s'efforcer de garder Carl Stanford en vie ; il apparaît dans des aventures ultérieures et pourrait se montrer utile dans le futur en tant qu'épine récurrente dans le flanc des investigateurs.

Demeure des MacBain
Cannich, Écosse
12 janvier 19–

Cher M. Stanford,
salutations et félicitations

Miss Chantraine m'a mis au courant de vos récents succès et m'a parlé de l'objet que vous demandiez. Je crains qu'il ne me faille un certain temps pour le trouver, deux Américains effectuant actuellement des fouilles à l'endroit même où je crois que le site du Temple se trouve. Deux de mes gens se sont mis à leur service, et il se pourrait que ces hommes accomplissent l'ensemble du travail à ma place. Je comprends que vous soyez impatient de l'obtenir, mais je pressens qu'ici prudence et discrétion sont les meilleures façons d'agir.

Mes études avec le peuple serpent progressent de la plus satisfaisante façon qui soit. Une année de plus et elles seront terminées. Le peuple me recommande de voyager jusqu'à la Cité sans Nom pour y recevoir d'autres instructions, mais je resterai ici jusqu'à l'avoir obtenu. Quand cela sera possible, j'aimerais pouvoir recevoir l'enseignement qui m'a été proposé. Je resterai quoi qu'il en soit prêt à mener toutes les tâches que notre Ordre pourra avoir à me confier.

Vous mentionniez dans votre dernière lettre que Miss Chantraine pourra me rejoindre ici quand elle aura converti les meneurs de la Thule Bruderschaft. Je crains que les Allemands ne soient bien trop en colère contre les Français en ce moment pour pouvoir l'écouter. Pourrais-je vous suggérer de demander à Helmut Grosmann de reprendre le flambeau ? Je sais qu'il n'a pas été en Allemagne depuis près de deux-cents ans, mais à moins que vous n'ayez une autre personne en tête, je pense qu'il serait le mieux placé pour accomplir cette tâche.

J'abonde dans votre sens concernant l'Ordre des Templiers d'Orient ; celui-ci ne contient pas le genre d'individus que nous recherchons. Ils ne sont pas prêts à s'ouvrir aux vérités supérieures. Vous pourriez néanmoins suggérer à nos collègues allemands que des individus membres de cet ordre pourraient être envisagés, avec prudence bien sûr, comme adorateurs potentiels des vrais Dieux.

Je ne suis guère familier avec l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée ou avec l'Astrum Argentinum et ne peut vous donner nulle recommandation. Je continue de me charger de votre requête auprès de notre groupe londonien et les ait enjoint à entrer en contact avec vous. J'ai pu parler avec un certain M. William Seabrook, lequel m'a dit que M. Aleister Crowley, associé aux deux groupes (ou du moins l'ayant été), pouvait détenir des pouvoirs occultes. Nous devrions peut-être contacter cet homme.

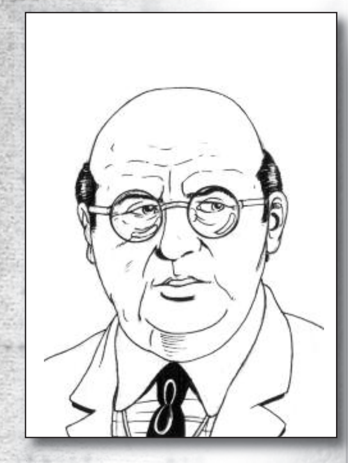
Je crois savoir que M. Scott est en charge du projet concernant votre région. Veuillez s'il vous plaît lui présenter mes amitiés. Je ne l'ai pas vu depuis la Grande Guerre. Peut-être pourront-nous nous croiser l'année prochaine.

Papiers de l'Ordre Hermétique n°9

Carl Stanford

Bien qu'il s'agisse d'un des plus puissants sorciers au monde, les investigateurs devraient être plus concernés par son collègue John Scott. C'est ainsi que Stanford aime les choses – en maintenant un profil bas, il parvient à vivre plus longtemps. Il devrait parvenir à échapper à la mort dans « L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent », afin de pouvoir revenir dans des scénarios ultérieurs. Si les investigateurs le coinçaient, il n'hésiterait pas à utiliser Flétrissement, Déflagration Mentale ou d'autres sortilèges d'attaque pour s'échapper. Il a plusieurs avantages sur les personnages-joueurs :

Sa canne contient actuellement 160 points de magie, il peut donc lancer de nombreux



Le dr Edward Call

55 ans,chirurgien convivial

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	90

Compétences

Bibliothèque	60 %
Chirurgie	90 %
Conduite : automobiles	55 %
Crédit	80 %
Médecine	75 %
Persuasion	55 %
Premiers soins	75 %
Psychologie	55 %
Sciences de la vie :	
- Botanique	50 %
- Pharmacologie	50 %
Sciences formelles : chimie	65 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Allemand	55 %
Anglais	80 %
Latin	40 %

Armes

Aucune hormis les compétences de base

sortilège avant de tomber à court. Il laisse généralement les affrontements physiques à Max Reed, son chauffeur et garde du corps, toujours prêt à donner sa vie pour protéger son patron. Un autre avantage consiste en les Boîtes communicantes, par lesquelles il pourra fuir dans un autre état ou un autre continent en quelques secondes. Son plus grand avantage est néanmoins sa terrible intelligence et sa grande expérience. Aucun sot, fut-il d'une grande puissance magique, n'a survécu aussi longtemps que lui.

Carl Stanford fait environ un mètre quatre-vingt et pèse à peu près 80 kilos. Son visage doux est légèrement rondouillard et pour le moins oubliable. Il porte généralement des lunettes, mais un examen poussé montrerait que les lentilles sont faites de verre simple, sans le moindre effet optique. Ses cheveux bruns se raréfient. Il porte généralement un costume et une cravate. Il semble avoir entre 35 et 40 ans, mais dans les faits est âgé de près de 300 ans.

John Scott

Deux-cents ans auparavant, John Scott vivait dans une ferme située là où la salle de loge de l'Ordre Hermétique se dresse aujourd'hui. Scott y trouva des cavernes et commença l'horrible entreprise de piller des tombes et de réduire leur contenu à l'état de sels gris-bleuâtres, sels qu'il pourrait ensuite retourner sous la forme des personnes auxquelles ils appartenaient autrefois par le biais du sortilège de Résurrection. Pour obtenir diverses informations comme la localisation d'un trésor enterré, il torturait ces victimes. Après en avoir fini avec elles, il les ramenait à l'état de poudre. S'il ne parvenait pas à obtenir tous les restes d'une personne qu'il désirait et s'il ignorait cet état de fait et se lançait tout de même dans le processus de résurrection, il en résultait une créature difforme – un humanoïde grotesque. De tels échecs se trouvent désormais dans les fosses du niveau deux des cavernes où ils sont condamnés à vivre éternellement à moins de tomber sous les coups d'une balle ou d'une lame.

Une fois les agissements de Scott découverts, le sorcier reçut la visite d'une foule furieuse qui le tua et détruisit sa maison. En 1912, Carl Stanford retrouva la tombe sans nom où Scott avait été enterré, et le ressuscita. Le sorcier est maintenant un Seigneur du Crépuscule d'Argent. Comme Stanford, il porte une canne-épée à manche d'argent bien que la sienne ne contienne actuellement que quatre-vingt points de magie. La plus grande vulnérabilité de Scott est le sortilège de Résurrection lequel, récité à l'envers, le ramènera à l'état de cendres gris-bleuâtres.

John Scott mesure environ 185 centimètres et pèse 85 kilos. Son visage osseux est aquilin et lui donne un petit air machiavélique. Sa peau est rugueuse, grêlée et rougie, comme s'il avait souffert de couperose. Sa présence demeure intimidante. Quand il entre dans une pièce, tous les yeux se tournent vers lui. Ses cheveux sont épais et roux, et ses yeux sont pâles, aqueux, arrogants et cruels. Il porte toujours un costume et une cravate. Scott semble avoir entre 30 et 35 ans, mais a en vérité plus de deux-cents ans, ayant été ramené à la vie par sorcellerie.

Max Reed

Reed est le garde du corps de Carl Stanford. Il accompagne ce dernier partout, lui servant de cuisinier, de chauffeur, de valet et de majordome. Il porte un .38 spécial à canon court dans un holster d'épaule et (dans sa manche) un couteau de combat de dix-huit centimètres de long qu'il garde toujours aiguisé. Il est prêt à mourir pour défendre son patron.

Max Reed fait environ un mètre quatre-vingt pour à peu près 90 kilos. Il est excessivement musclé et n'a guère de graisse. Il porte ses cheveux blonds courts, et une épaisse moustache à la façon des militaires anglais. Guerrier entraîné et assassin accompli, Reeds possède un grand nombre de costumes et de papiers d'identité pour l'aider dans son travail.

Le docteur Edward Call

Le bon docteur est un praticien aisé et est probablement le meilleur allié possible au sein de l'Ordre pour les investigateurs. Il a rejoint l'organisation à l'origine car il espérait y trouver d'autres personnes partageant ses passions éclectiques. Il commence à penser que quelque chose ne va pas ici, mais n'a pour le prouver aucun élément tangible. Il pourrait néanmoins garder ses doutes pour lui ; les investigateurs devront faire le premier pas car il ne les approchera pas de lui-même.

Formé à Kings College, le docteur Call a toujours été un anglophile. Il porte généralement un costume en tweed complété d'un gilet et d'une cravate. Il est pratiquement chauve en dépit d'une mince couronne de cheveux bruns que referment des lunettes à montures épaisses. Il est généralement de bonne humeur, satisfait de l'état du monde et de sa personne. Il a cessé de monter à cheval en raison d'un accident d'équitation qui lui a laissé une légère claudication à la jambe gauche.

Custodes

Les custodes sont des humanoïdes, dotés d'une grande force mais d'un esprit faible, pouvant être ressuscités pour aider Scott ou Stanford à gérer un problème potentiellement dangereux ou des personnes ramenées à la vie mais peu coopératives. Ils sont identiques et se montrent fanatiquement loyaux envers leurs deux maîtres. Ils attaqueront toute autre personne les ressuscitant (par exemple les investigateurs). Ils sont conservés dans des bouteilles pour des raisons pratiques.

Un custode est un humanoïde monomaniaque créé par des moyens magiques. Son

visage n'est qu'un masque amorphe garni d'yeux vides et d'une bouche pendante. Il est dénué de cheveux. Son expression ne change que lorsqu'il décide d'attaquer.

Gains de points de Santé mentale

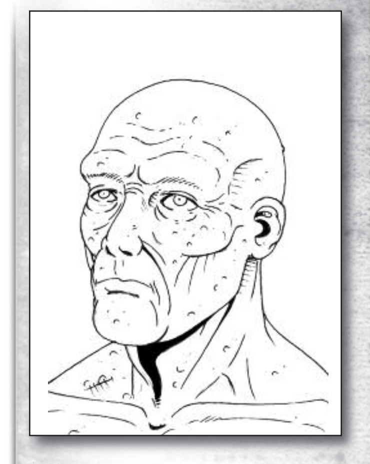
S'ils retrouvent James Clark, comprennent son état et font de leur mieux pour le sauver, donnez à chaque investigateur 1D3 points de SAN.

S'ils détruisent John Scott, chacun d'eux reçoit 1D4 points de SAN ; s'ils échouent, ils perdent tous 1D3 points de SAN.

Si les investigateurs volent la Boîte communicante de Carl Stanford dans la bibliothèque du niveau un, ils reçoivent chacun 1D3 points de Santé mentale.

S'ils parviennent à détruire la salle de loge, donnez-leur chacun 1D4+1 points de Santé





Custode

exemple de gardien de la loge et des cavernes du Crépuscule d'Argent

APP	03	Prestance	15 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	00	Connaissance	00 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	18
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	30 %
Discrétion	50 %
Écouter	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Armes

- Arts martiaux 50 %
  dégâts spéciaux
- Bagarre 50 %
  dégâts 1D3+4
- Revolver .45 20 %
  dégâts 1D10+4



Scénario 2

Observer le futur

Où les investigateurs découvrent qu'une organisation d'hommes d'affaires a trouvé un moyen unique de dégager aujourd'hui les profits du monde de demain.

A l'affiche

Bryan Slim

Chevalier du Crépuscule d'Argent, il est le gérant à temps plein d'« Observer le futur ». Bien que beaucoup moins dangereux que ses deux complices, il dirige une bande de brutes armées de fusils automatiques futuristes qu'il vaudrait mieux ne pas sous-estimer.

Carl Stanford

« Observer le futur » est une autre des opérations supervisées par le sorcier du Crépuscule d'Argent. Bien qu'il cherche à faire profil bas, il risque d'être enclin à se venger de ceux qui ont mis un terme à ses visées bostoniennes.

Lostalus Black

Le mystérieux maître de cérémonie est en réalité le Dieu Extérieur Nyarlathotep, invoqué chaque mois pour envoyer un homme dans le futur à l'aide de la force vitale des participants ignorants.

En quelques mots...

Appelés par un ami en difficulté, les investigateurs vont devoir enquêter sur une organisation d'affaires qui prétend pouvoir ramener des objets incroyables du futur par la seule force de la pensée humaine. Ce faisant, ils tomberont sur de vieilles connaissances du Crépuscule d'Argent et sur d'autres entités bien plus sinistres encore...

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont contactés par un banquier de leurs amis, lequel nourrit quelques soupçons vis-à-vis du groupe de businessmen dans lequel il s'est récemment investi. Les étrangetés qu'il décrit et le lien qui l'unit aux personnages-joueurs devraient suffire à les envoyer sur le terrain.

Enjeux et récompenses

- **Comprendre et déjouer les véritables buts d'« Observer le futur » :** le groupe emmagasine d'énormes quantités d'argent et de points de magie pour soutenir les autres opérations du complot, et récupère du matériel offensif encore inconnu à ce jour. Mettre un terme à ses activités nuira grandement à la logistique du Crépuscule d'Argent.

- **Trouver des indices quand à l'ampleur de la conspiration** : les notes sur le Disque de R'lyeh et l'Arc de Vlactos donnent une idée des visées ultimes du Crépuscule d'Argent, faire remonter l'île maudite de R'lyeh !

Ambiance

Ce scénario montre un grand nombre d'hommes d'affaires avides de se faire berner par des adorateurs des Dieux Anciens. Il serait donc intéressant d'appuyer sur l'espèce de gloutonnerie candide des victimes et de l'opposer à la malignité des adorateurs.

L'histoire risque de se finir dans la violence. Préparez bien les joueurs à cette éventualité : ils ne doivent surtout pas foncer dans le tas contre une bande d'hommes armés de fusils automatiques ! Si les investigateurs libèrent le Shoggoth, vous aurez la possibilité de décrire une superbe scène d'horreur mais il y a de fortes chances que celle-ci soit la dernière pour les personnages...



Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●●○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs	🚹🚹🚹🚹
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920

Informations

« Observer le futur » est un court scénario, jouable en une session de jeu entière voire moins. Pour cette raison, le gardien pourra souhaiter étudier l'aventure de Cannich suivant celle-ci, au cas où les choses iraient trop vite. L'histoire possède dans ses rangs plusieurs individus puissants dont la présence ou la poursuite pourrait bien étendre sensiblement la durée de la partie, mais il est fort probable que les investigateurs trouvent leurs chances trop minces et leurs adversaires trop forts pour se lancer dans une poursuite déterminée.

Si John Scott a survécu à « L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent », le gardien pourra souhaiter le voir réapparaître dans un scénario ultérieur, peut-être pour détourner l'attention de Carl Stanford. Son apparition dans cette aventure aux côtés de son maître, de Bryan Slim et des adorateurs armés, risquerait probablement d'écraser totalement les capacités des personnages-joueurs.

Informations des investigateurs

L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent a été brisé. John Scott est probablement retourné à l'état de poudre gris-bleuâtre et Carl Stanford s'est enfui. Les investigateurs doivent être désormais certains qu'un groupe d'adorateurs maléfiques œuvre actuellement à rendre la planète aux griffes des Grands Anciens. Pour hâter les préparatifs de cette catastrophe, les Seigneurs du Crépuscule d'Argent ont besoin d'argent et de points de magie. Une nouvelle organisation de façade, « Observer le futur », a pour objectif la satisfaction de ces besoins.

Tandis que les joueurs méditent sur leurs expériences avec l'Ordre Hermétique, l'investigateur doté du plus haut score d'APP reçoit une requête d'un ami banquier du nom de David Lee. Lee pourrait être le banquier d'un ou de plusieurs personnages-joueurs, ou bien un simple ami. Voir sa lettre dans les **Papiers du futur n°1** page suivante.

Observer le futur

Il n'y a guère d'informations dans les bibliothèques ou les journaux portant sur une organisation appelée « Observer le futur ». David Lee a rapporté tout ce qu'il savait dans sa lettre, exceptée la description du « fabuleux artefact » lui-même, lequel se révèlera être une poêle à frire en aluminium renforcée en Teflon II. Seuls les personnes et les événements situés dans la salle de réunion de l'organisation pourront offrir de nouvelles pistes.

L'organisation elle-même possède trois structures – la salle de réunion, l'annexe de briques et le sous-sol. L'annexe de briques est une maison ordinaire située derrière la salle de réunion, un terrain vague séparant les deux structures. Sous cette parcelle déserte est caché le sous-sol. Avec un test d'**Intuition** réussi, les investigateurs remarquentun che-

Guide du gardien pour cette aventure

Affronter le futur

Cette section offre une diversion amusantes aux gardiens et aux joueurs qui pourrait bien fonctionner pour votre groupe. Elle n'est pas importante vis-à-vis de l'intrigue principale. Lorsque les investigateurs se présentent à une des réunions mensuelles du groupe « Observer le futur », les événements se déroulent comme décrit dans le texte précédent jusqu'à ce qu'arrivent les chants (et le drain de POU). A ce moment-là, M. Black sélectionne « par hasard » un ou deux membres parmi le public lesquels, bien évidemment, sont des personnages-joueurs. Des hommes de main vêtus de costumes cintrés les escortent jusqu'à la scène. A la fin de la cérémonie, les personnages sont envoyés dans le futur !

Nous vous recommandons d'envoyer deux joueurs dans le futur pour obtenir une expérience de jeu plus intéressante mais un seul fonctionnera tout aussi bien. Les personnages envoyés en avant dans le temps perdent automatiquement 1 point de POU et de CON et doivent effectuer immédiatement un **test de SAN (0/1)**. Dès qu'ils ont l'impression d'avoir été projetés « dans le futur », ils doivent **en effectuer un autre (0/1)**. Les points de POU et de CON perdus leur seront restitués après quelques semaines de repos. Les personnages restent dans le futur aussi longtemps que le gardien le veut – renvoyez-les en 1928 au moment le plus dramatique ou le plus intéressant possible !

Les gardiens peuvent bien évidemment utiliser n'importe quel moment du futur mais voici quelques suggestions :

1971, un beau jour de printemps, le campus de l'université Miskatonic. Un immense défilé contre la guerre a lieu. Peace & Love sous le nez de la vénérable Miskatonic ! Une jolie jeune femme portant une veste et un pantalon en jean ainsi qu'une blouse (sans soutien-gorge) aperçoit les personnages, « Allez les gars – on va être en retard pour le rassemblement ! Vous êtes stone ou quoi ? Magnez-vous ! »

20 juillet 1969, 16h18, n'importe quel grand magasin de grande ville avec des douzaines de télévisions. Neil Armstrong atterrit sur la lune. « Houston, ici Tranquility Base. L'Aigle a atterrit. C'est un petit pas pour l'homme mais un pas de géant pour l'humanité ». Un employé dégarni en chemise et cravate regarde les images à l'écran, « C'est quelque chose, hein ? J'aurais jamais cru voir ce jour arriver... »

1978, un soir humide d'été dans une banlieue quelconque, un drive-in. Les personnages se retrouvent au milieu d'un grand groupe de gosses en plein combat de pistolets à eau. L'un d'entre eux porte un t-shirt Star Wars

Quelle que soit l'époque que vous utiliserez, ce segment devra être court et paisible. Souvenez-vous de bien décrire les choses modernes telles qu'une personne venant de 1928 les verrait (un écran de verre compact montrant des images projetées – comme c'est inhabituel !). Arrangez-vous pour plonger les personnages au cœur des événements sans leur laisser le temps de reprendre leurs esprits. Autorisez-les à poser des questions insensées. Ne les laissez-pas prendre leurs marques. Faites intervenir une figure d'autorité. Donnez-leur une chance d'attraper quelques objets du futur mais rien de trop extrême. Des choses inutiles mais amusantes : du Styrofoam, un « écran magique », un appareil fonctionnant au courant alternatif comme un sèche-cheveux, une cassette 8-pistes, du plexiglas, une canette de bière, etc. Si vos rusés personnages décident de se rendre dans une bibliothèque ou de tenter de rapides recherches, utilisez cette opportunité pour glisser un indice cryptique avant de les ramener dans les années 20.

Les personnages-joueurs revenant du futur réapparaissent sur la scène près de M. Black. Ils sont étourdis et fatigués pendant 3 à 30 minutes (impliquant une pénalité de -40 % à tous leurs tests de compétences et actions ; **un test d'Endurance -20%** réduit cette pénalité à -20 %). Des brutes bien intentionnées les aident à retourner au sein du public où ils pourront ensuite babiller auprès de tous ceux prêts à les écouter à propos d'appareils de télévision, d'automobiles géantes et de vaisseaux spatiaux sur la lune.

Cher ________

Je me sens pour le moins ridicule en vous demandant votre aide, mais j'ai tout simplement besoin de votre avis concernant une certaine affaire. Il me serait inutile de me rendre auprès de la police, n'ayant pas la moindre preuve d'une quelconque activité criminelle. J'ai entendu parler de vos actions à l'encontre du Crépuscule d'Argent, et j'espère qu'il vous sera au moins possible de me conseiller. Je vous en serai infiniment reconnaissant.

Il y a environ une année de ça, une organisation appelée Observer le futur est venue à New York. Elle se présentait comme un groupe associatif d'hommes d'affaires, et promettait d'inspirer et d'aider matériellement tout ceux qui la rejoindraient. Il y a huit mois, j'intégrais ce groupe pour ne le quitter que le mois dernier.

Le meneur de l'organisation semble être un homme du nom de Lostalus Black, mais le groupe est si remarquablement discret que je n'ai pour soutenir mes convictions que sa manière d'être et de se comporter. M. Black clame être un psychologue doué. En soumettant nos esprits intelligents et sophistiqués à d'étranges conditions psychologiques, il prétend que notre créativité se verra libérée et que par le biais de méthodes métaphysiques il lui sera possible de mettre en œuvre toutes sortes de merveilles bien réelles. Il raconte également que nous partagerons tous les grandioses découvertes qui ressortirons de tout cela. Nous nous rencontrons donc régulièrement et payons une certaine somme destinée à soutenir les organisateurs.

L'aura psychologique créée par M. Black est assurément des plus étranges. Il commence la séance en se tenant debout sur un podium tandis que nous autres (les participants) nous voyons demander de méditer sur certaines formes et conceptions géométriques. Une feuille comportant les diagrammes des éléments susmentionnés est remise à chacun des membres au début de la réunion. Pendant que nous méditons, M. Black commence à entonner une sorte d'invocation pleine de syllabes insensées. Il prétend que ces syllabes ont été soigneusement choisies pour entraîner une réponse subconsciente adéquate de notre part. Tout en chantant, il commence à gesticuler de façon démente et nous nous voyons bientôt demander de commencer à entonner notre propre litanie.

Ong D'acta Linka,
Neblod Zin, Neblod Zin,
Ong D'acta Linka,
Yog-Sothoth, Yog-Sothoth,
Ong D'acta Linka,
Yarl M'ten, Yarl M'ten.

Nous répétons ces paroles insensées pendant quarante-cinq minutes voire une heure. M. Black continue de gesticuler avec énergie et d'émettre d'étranges sons jusqu'à ce qu'il paraisse atteindre quelque climax ; il utilise alors quelques tours de passe-passe – toujours les mêmes, bien que superbement accomplis. Puis il nous fait signe de nous arrêter, et nous nous voyons offrir du thé ou du café. Plusieurs hommes à l'air brutal assistent M. Black quand il le faut, avec deux individus bien plus fréquentables, messieurs Bryan Slim et Carl Stanford.

Papiers du futur n°1 : Une lettre de David Lee

min récent reliant le devant de la salle de réunion aux marches de derrière de l'annexe de briques, marquant les herbes sauvages de la parcelle à l'abandon.

Ce scénario contient des plans et des descriptions de la salle de réunion et du sous-sol, mais se contente d'une description de l'annexe de briques.

La salle de réunion

Ce bâtiment ressemble à un bunker fortifié, entièrement constitué de béton renforcé d'acier. Les coins de la structure sont arrondis comme pour aider les balles à rebondir dessus. Il n'existe qu'une seule entrée publique, une grande arche dénuée de porte. Aucune fenêtre à l'horizon. Un diagramme de l'endroit se

En plus des réunions mensuelles que j'ai décrites ci-dessus, nous avons également droit à des séminaires d'inspiration en cours de semaine, animés par divers invités. M. Slim semble être l'homme chargé de l'organisation de ces meetings ainsi que des réunions ésotériques mensuelles. Ce qui m'a rappelé vos noms est le fait que certains des animateurs nous ont vivement encouragés à rejoindre une loge fraternelle dans le but d'élargir notre cercle d'amis et de nous faire de nouvelles et solides relations commerciales, mentionnant à plusieurs reprises la loge du Crépuscule d'Argent en tant qu'excellent choix potentiel.

Je dois avouer que les méthodes de Lostalus Black semblent fonctionner. L'organisation vend plusieurs artefacts extraordinaires qu'elle prétend avoir ramenés du futur grâce à nos efforts mentaux. J'ai vu plusieurs raisons de croire en ces élucubrations. Deux mois après que j'aie commencé à participer aux réunions, M. Black est venu me voir avec un objet proprement incroyable qu'il m'a permis d'acheter pour 100 $. Permettez-moi de vous dire qu'il les vaut largement ! Je vous le montrerai si vous venez me voir. De nombreux objets portent des copyright, des marques de fabrique ou des dates les reliant au futur.

En ce qui concerne mes raisons de douter de M. Black : après chaque réunion au cours de laquelle nous effectuons les chants, je suis victime de migraines et de nausées pendant plusieurs heures. J'ai remarqué que depuis que j'ai rejoint le groupe, j'ai perdu une partie de ma vitalité et de ma force, et me sens désormais comme si ma santé avait commencé à se détériorer. Je serais bien incapable de prouver le lien que cette sensation a avec Observer le futur mais le doute me paraît permis, d'autant que j'ai pu constater que mes connaissances au sein du groupe souffraient des mêmes symptômes. Une autre raison de douter de Lostalus Black est sa garde armée et le secret qu'il cultive autour de sa personne et de son organisation. Ses hommes ne parlent pas l'anglais, pas même de façon rudimentaire, et leur comportement brutal n'inspire certainement pas la confiance, pas plus que ne le font les robes et les fez flamboyants dont il se vêt parfois.

J'aimerais que vous et vos amis veniez participer à quelques réunions. J'espère que vous pourrez révéler le mensonge que cache cette organisation ou au contraire constater son authenticité. Si elle devait être véridique, j'aimerais être rassuré sur ce sujet afin de pouvoir à nouveau la rejoindre et continuer d'enchérir sur les fabuleux artefacts qu'elle propose.

Je vous adresse mes plus sincères espoirs

David Lee

trouve un peu plus loin. Les bancs intérieurs sont en bois et sont fixés au sol par des boulons. Dans les faits, la pièce ressemble à une église particulièrement lugubre. On ne trouve aucun siège sur la plateforme, juste un simple podium de pierre pour les orateurs.

Tous les meetings du groupe « Observer le futur » se tiennent ici. La porte située derrière la plateforme est fermée à clef. Elle possède une FOR de 15 et peut être forcée si un personnage lui oppose avec succès sa propre FOR sur la Table de résistance. Elle est suffisamment étroite pour empêcher une telle tentative par plus d'une personne à la fois. Bryan Slim et les gardes ont tous sur eux une clé correspondant à la porte. Il est donc possible d'en agresser un pour obtenir un accès au sous-sol.

Liens sélectionnés pour ce chapitre

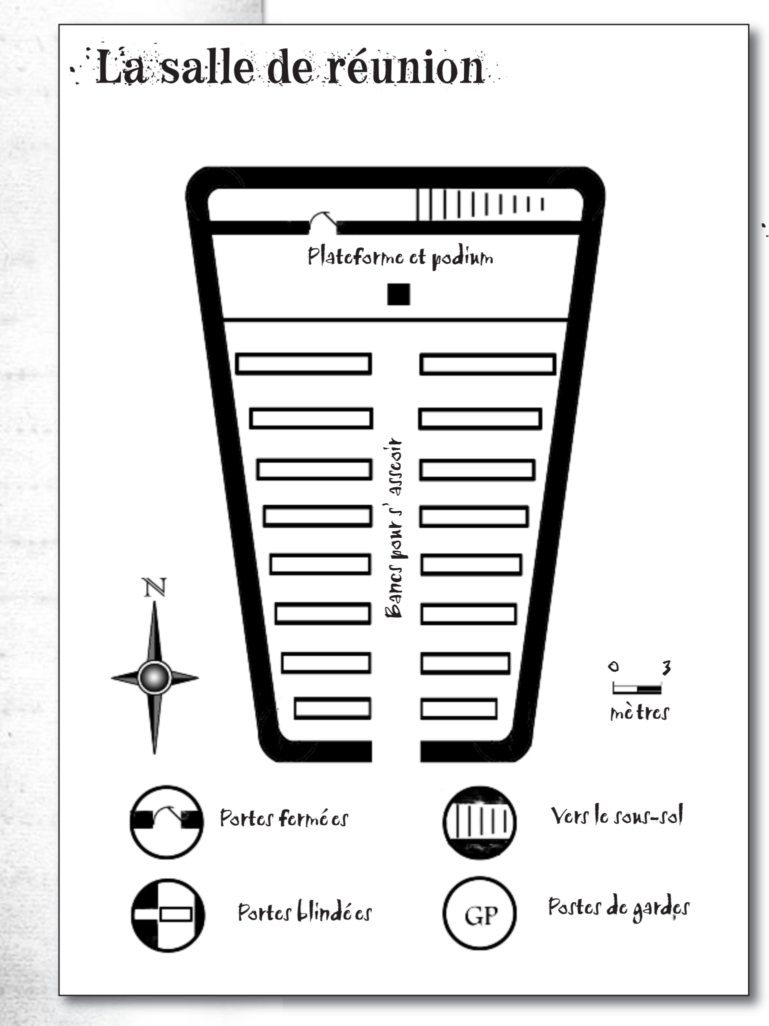
Papier n°	Indice ou piste	Obtenu via	Mène à
1	lettre	David Lee	adorateurs de New York, L. Black, babioles
2	dessin du Disque de R'lyeh	Anx briques ou podium salle	Écosse, ascension/plongée de R'lyeh
-	*Catéchisme des ChevVExt*	Anx briques ou podium salle	connaissances sur Crép. d'Argent
4	*Vieille Californie*	Anx briques ou podium salle	tribu d'Hotethk, Whateley, Arc de Vlactos
3	ordinateur	mémoire de l'ordinateur	Belphegor, disque en Écosse, Île de Pâque
-	voyageur temporel apparaît et disparaît	témoins	magie en pleine exécution

L'annexe de briques

Bryan Slim vit avec trois gardes dans cette maison de briques rouges à deux étages située non loin de la salle de réunion. Carl Stanford réside également ici à l'occasion. Slim et Stanford vont et viennent entre ce bâtiment et la salle de réunion au moins une douzaine de fois par jour. Étonnamment, si les investigateurs participent à une des réunions mensuelles, ils ne verront à aucun moment M. Lostalus Black en dehors de la salle de réunion.

Quand les gardes sont de repos dans l'annexe, ils portent tout de même sur eux des révolvers calibre 38 à canon court dans des holsters d'épaule, et des dagues dans leurs bottes.

LA CAVE est plutôt petite, contenant seulement une glissière à charbon, du charbon et une chaudière envoyant de la chaleur dans les radiateurs du bâtiment. Les escaliers montent jusqu'au rez-de-chaussée.



LE REZ-DE-CHAUSSÉE consiste en un petit salon, une bibliothèque avec une salle d'études dotée de plusieurs bureaux, une salle de billard équipée d'une table de jeu et d'un grand coin radio, une cuisine et une salle de bain. Les escaliers montent au premier étage et descendent à la cave. Les sorties du bâtiment se trouvent à l'avant dans le petit salon ou à l'arrière dans la cuisine.

Si le gardien souhaite s'assurer que les investigateurs entendent parler du Disque de R'lyeh (voir ***Papiers du futur n°2****), du Catéchisme des Chevaliers du Vide Extérieur (voir* ***Papiers de l'Ordre Hermétique n°7****) et de La Vieille Californie (voir* ***Papiers du futur n°4****), la salle d'études située à cet étage est l'endroit idéal pour trouver ces documents, bien plus logique que le podium de la salle de réunion.*

LE PREMIER ÉTAGE possède une chambre pour Bryan Slim, une autre pour Carl Stanford, une autre pour les invités (John Scott s'il est présent) et une salle de bain commune. Les escaliers montent au grenier et descendent au rez-de-chaussée.

LE GRENIER est doté de trois lits étroits pour les gardes, de trois petites commodes et de trois pots de chambre. Les escaliers mènent au premier étage.

Le sous-sol

Le sous-sol est entièrement enterré sous la parcelle abandonnée qui sépare l'annexe de briques de la salle de réunion. On ne peut y entrer qu'en empruntant les escaliers situés derrière la plateforme de la salle de réunion.

POSTES DE GARDE : quatre postes de garde (notés PdG) sont indiqués sur les plans du sous-sol. Deux gardes, armés de fusils automatiques au look futuriste, sont postés à chacun d'eux. Voir la section « Personnages » pour leurs caractéristiques et les informations sur leurs armes.

Tous les gardiens sont des Gardiens de la Porte d'Argent et sont donc subordonnés à Bryan Slim, John Scott et Carl Stanford. Ils tireront sur toute personne errant dans le sous-sol et n'étant pas membre de l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent, qu'elle soit ou non un participant assidu des réunions du groupe « Observer le futur ». Aucun membre ordinaire de l'organisation n'est admis au sous-sol. Il reste toujours au moins un garde à un de ces postes, quoi qu'il se passe et quels que soient les sons pouvant être entendus dans la zone. Cela signifie qu'un seul garde de chacun des trois autres postes viendra à l'aide d'un quatrième poste de garde

LA SALLE DE L'ORDINATEUR est remplie de lumières clignotantes et de consoles de métal à l'aspect étrange – il s'agit d'une machine des années 50 fonctionnant à l'aide de cartes perforées rangées dans des rayonnages. Un investigateur réussissant **un test de Métier : électricité** sera capable d'allumer l'appareil. Il pourra alors taper au clavier des question, les voir apparaître sur un écran, se voir indiquer un certain numéro se rapportant à un des plateaux de données, et imprimer la réponse. L'ordinateur n'est guère évolué mais est néanmoins bien trop avancé pour les années 20 où il n'existe aucune machine semblable. Une question portant sur Bryan Slim ou Lostalus Black qui ne sera pas précédée du mot de passe approprié (connu seulement de M. Slim et de M. Black) poussera l'ordinateur à activer une alarme et à s'éteindre. Un test réussi de **Métier : électricité -20 %** parviendra à rallumer l'engin. Un test réussi de **Métier : mécanique** neutralisera l'alarme.

*Si une question au sujet du Crépuscule d'Argent lui est posée, l'ordinateur imprime un rapport concernant certains de ses plans actuels (**Papiers du futur n°3**). Aucun autre indice ne peut être trouvé dans la salle de l'ordinateur*


Papiers du futur n°2 : dessin du Disque de R'lyeh

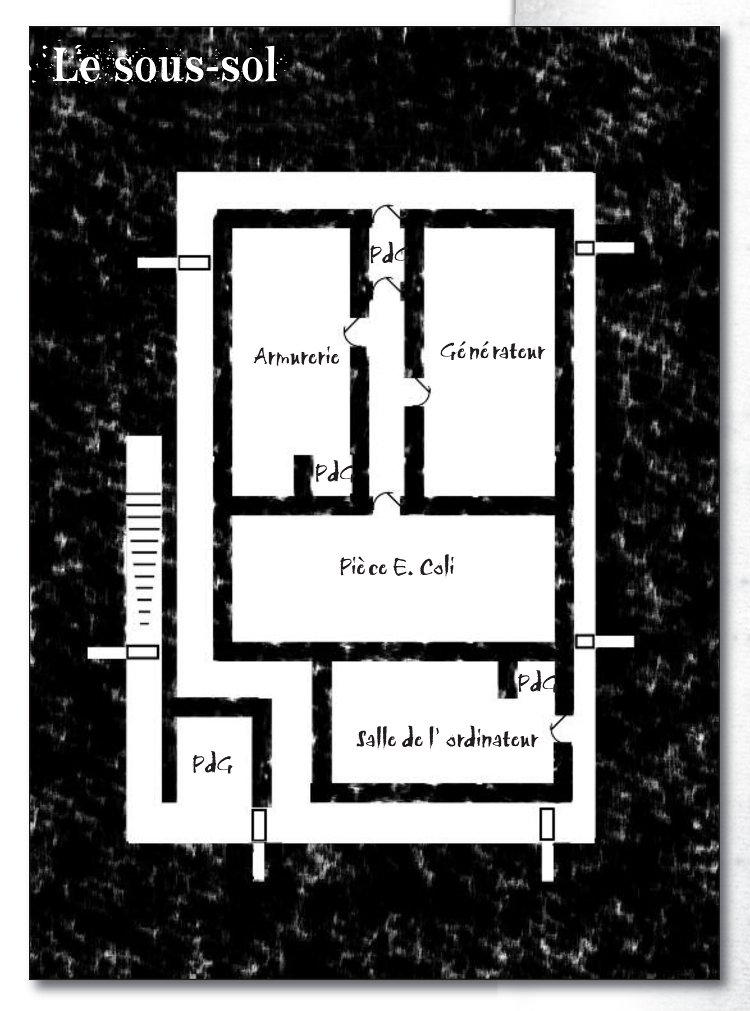
LA SALLE DU GÉNÉRATEUR possède une étrange odeur organique. Un grand réservoir d'acier remplit la pièce, entouré de cadrans et de leviers.

Le sous-sol tout entier est éclairé par des lampes et est fourni en air respirable par une ventilation électrique. Une fois le Shoggoth libéré, la puissance diminuera, l'ordinateur s'éteindra, l'air cessera de se renouveler et les lumières clignoteront avant de mourir. Les investigateurs se retrouveront à tâtonner dans le noir, leur seule source d'éclairage provenant d'un monstre phosphorescent coulant rapidement le long du couloir dans leur direction.

*Un des serviteurs de Nyarlathotep fournit à l'organisation son énergie – une masse confinée de tissus shoggoth croissant dans une large cuve. En évoluant, la chose pousse des pistons et génère l'électricité nécessaire à toute l'installation. Si un investigateur joue avec les leviers, il devra réussir **un test d'Intuition** pour ne pas ouvrir le couvercle du réservoir et relâcher la matière shoggoth qui se trouve à l'intérieur. Si cette dernière est libérée, elle glissera par dessus les bords, remplissant rapidement la pièce, puis s'étendra jusqu'à occuper le sous-sol tout entier*

Libéré, le Shoggoth tuera toutes les personnes qu'il rencontrera. Il oblitèrera tous les équipements et absorbera les archives. Dès que le monstre sortira de sa prison, un klaxon strident retentira, et la porte blindée située en haut des escaliers coupera brutalement l'accès au corridor. Cette porte a environ 200 points d'armure. Même si cette mesure de sécurité enferme le Shoggoth au soussol, l'opération « Observer le futur » sera entièrement ruinée et Bryan Slim devra tout recommencer dans un autre endroit, peut-être même une autre ville.

Si les investigateurs ont la chance d'avoir amené la Boîte communicante du premier scénario avec eux, ils pourront parvenir à s'échapper. Le Shoggoth, empli d'une rage décérébrée, détruira certainement l'objet lorsqu'il passera dessus. Le monstre a 30 points de vie et peut remplir un corridor entièrement, d'un mur à l'autre. Si les joueurs parviennent d'une façon ou d'une autre à





tuer la chose, ils seront tout de même enfermés dans les profondeurs, sous plusieurs épaisseurs de béton, sans lumière ni sortie. Leurs cadavres resteront ici des années avant que quelqu'un ne les retrouve

L'ARMURERIE contient vingt chargeurs de cartouches 5.56 x 45 mm pour fusils d'assaut. De telles balles ne sont pas encore produites dans les années 20 et il est donc possible de tomber à court de munitions très rapidement. On trouve aussi des râteliers destinés à d'autres types d'armes n'ayant pas encore été amenés. Tous les fusils d'assaut rassemblés par les voyageurs temporels ont été répartis entre les gardes. Une caisse de munitions pour révolver calibre 38 se trouve également là – un millier de balles réparties en 20 cartons de 50.

LA SALLE E. COLI est appelée ainsi parce que les mots E. Coli ont été peints en noir au pochoir sur la porte. La pièce contient des rangées d'ampoules remplies d'une liquide gris-brunâtre – des cultures du virus de la fièvre noire. La pièce est réfrigérée. Si un investigateur avale une de ces cultures, il attrapera la maladie, fatale à 100 %.

La fièvre noire ne vient pas du futur mais a été fournie à l'organisation par les serviteurs de Nyarlathotep. Toute personne recevant une injection de la substance contracte inévitablement la maladie. Bien que ses symptômes ressemblent à ceux des fièvres terrestres, la fièvre noire n'appartient pas à cette terre. Les personnes infectées meurent en une à deux semaines. La victime combat la maladie pendant un nombre de jours égal à sa CON, souffrant de nausées, de suées et de frissonnements vers la fin. L'issue est toujours la mort. L'aspect positif est que la fièvre noire ne possède pas de vecteur terrestre. Elle est non-contagieuse – la seule façon de l'attraper est l'injection.

Les réunions hebdomadaires

Le groupe « Observer le futur » se réunit principalement certains matins de semaine. Bryan Slim ne participe généralement pas à ces rassemblements d'inspiration, contrairement à Carl Stanford qui introduit cordialement les intervenants venus pour l'occasion. Les conférenciers choisissent toujours un thème se rapportant aux affaires, et la plupart d'entre eux sont entièrement innocents – en ce qui concerne le Mythe et les Seigneurs du Crépuscule d'Argent. Les spectateurs viennent pour le café, les beignets et les passionnantes conversations qui leur permettent de commencer leur journée de travail sur les chapeaux de roues. Un nombre croissant d'entre eux achète des babioles futuristes provenant des tables de vente au détail situées le long de la plateforme.

Du point de vue de l'organisation, le but de ces réunions est l'argent qui est tiré des ventes. Le groupe en profite également pour recruter des candidats aux réunions mensuelles, lesquelles rapportent d'avantage d'argent et de points de magie. Voir la sous-section « Les réunions mensuelles » plus loin. Des voyageurs temporels sont envoyés dans le futur pour cambrioler des boutiques ou des universités et pour ramener des cartons remplis de petites babioles, apportant ainsi du crédit à la fiction sur laquelle « Observer le futur » est

basé. Ces objets comprennent des briquets jetables, des stylos à bille, des montres digitales, des lunettes de soleil en plastique, des antihistaminiques, des calculatrices à énergie solaire, des paquets de filtres de cigarettes, des tablettes de pénicilline et d'autres choses semblables.

Si les personnages-joueurs participent à une des réunions hebdomadaires, ils se joignent à plusieurs centaines d'hommes d'affaires en costumes et pardessus, rassemblés autour des tables situées au bout de la grande salle, juste devant la plateforme, avalant café et beignets avec abandon.

Avec presque autant d'enthousiasme, les participants font ensuite la queue pour acheter les gadgets mineurs ramenés par les voyageurs temporels. Les affaires vont vite. Avec les nombreuses stations de radio de la région, les transistors à batterie sont devenus populaires, même si le prix demandé pour chaque exemplaire atteint la somme ahurissante de 34,95 $ (en dollars des années 20).

Une personne observant patiemment les tables de vente au détail pourra compter environ deux-cents ventes en deux heures, chaque transaction rapportant environ dix dollars. Cela laisse imaginer un rendement d'environ 40000 $ par mois !

Une vieille connaissance

Si un des investigateurs a déjà vu ou rencontré Carl Stanford, **un test réussi de Trouver Objet Caché** permet de surprendre ce dernier en train d'amener des tasses à café propres ou de s'occuper des tables de vente en adressant son plus beau sourire aux clients.

Si certains des investigateurs ont parlé avec lui dans la loge de l'Ordre Hermétique de Boston, Stanford lève les yeux et les salue de vive voix. « Je n'oublie jamais un visage » leur dit-il, ce qui est plutôt vrai. Il a en effet identifié le groupe entier des investigateurs. « Dites, notre orateur est juste sur le point de commencer. Venez donc me trouver dans l'arrière boutique quand il aura fini, vous me parlerez des événements de Boston. »

Carl Stanford était clairement impliqué dans les affaires du Crépuscule d'Argent à Boston ; il sait que la police aimerait lui parler mais il adresse pourtant à l'investigateur le plus proche la poignée de main secrète de l'Ordre Hermétique et joue les ignorants. Si les investigateurs se rendent dans les coulisses après la conférence et si Stanford parvient à leur faire descendre les marches obscures menant au sous-sol, ses gardes tenteront de les assassiner et de les donner à manger au Shoggoth. Si le garde du corps Max Reed est vivant et au sous-sol, au moins un des investigateurs mourra probablement. Si Stanford décide de fuir, il utilisera sa Boîte communicante avant de détruire sa jumelle à Hoosick Falls, New York. Cet acte accompli, il disparaîtra sans laisser de traces – il se tiendra à carreau pendant quelques années. Il pourra aussi opter pour un déguisement en espérant ne pas se faire remarquer pour pouvoir partir tout simplement avec le reste de la foule.

Pour le moment, Stanford introduit un certain Jay Randolph dont le discours porte sur « Comment réussir cette vente vitale ». Inutile de préciser que le succès dépend entièrement de la flamme de votre enthousiasme.

La réunion mensuelle

Le coordinateur des réunions mensuelles du groupe « Observer le futur » est Bryan Slim. Comme Stanford, Slim préfère occuper les coulisses. C'est un membre de l'Ordre, un Chevalier du Vide Extérieur du cinquième degré. Et chaque mois, il invoque Nyarlathotep.

Lors des réunions mensuelles, le dieu est en effet appelé quelques minutes avant le début du rassemblement. Il entre ensuite dans la pièce sous l'apparence de Lostalus Black et entame la cérémonie, lançant un sortilège d'une puissance dépassant l'entendement et destiné à envoyer un être humain dans le temps. A la fin du chant, chaque personne présente (à l'exception du dieu lui-même) perd 1 POU. Cette perte involontaire est responsable des migraines, des nausées du lendemain et des pertes d'énergie que ressentent certains des participants. La personne projetée dans le futur fait généralement partie des brutes embauchées par Bryan Slim.

Pour chaque point de POU que le sortilège prélève au public, l'adorateur voyage d'une année supplémentaire dans le futur. Après 24 heures, la magie s'effondre et le voyageur temporel repart en arrière jusqu'à son temps de départ. C'est un moment dangereux ; parfois, seul un morceau de sa personne revient ; d'autres fois, le voyageur est catapulté dans un lointain passé et se retrouve coincé là-bas, incapable de revenir.

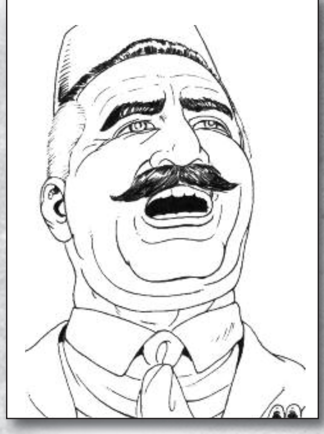
Il y a près d'une centaine de membres présents à chaque réunion mensuelle, permettant au voyageur de se projeter d'autant d'années dans le futur. Pour son propre usage, l'organisation a fait l'acquisition d'un dangereux spécimen de générateur, d'un certain nombre de fusils d'assaut du vingt-et-unième siècle, d'un ordinateur des années 50 et de cultures de fièvre noire.

RAPPORT

BELPHEGOR SIGNALE SON ECHEC CONCERNANT LA DECOUVERTE DU DISQUE EN ECOSSE. LUI ET LES CHEVALIERS DU VIDE EXTERIEUR RISQUENT DE DEVOIR TUER D'AUTRES INTRUS. LES INFORMATIONS REÇUES INDIQUENT QUE L'ARC DE VLACTOS POURRAIT SE TROUVER EN CALIFORNIE. TOUJOURS AUCUN RESULTAT PROBANT DANS L'ÎLE DE PÂQUE. TERMINE.



Papiers du futur n°3



Nyarlathotep

Dieu Extérieur Immortel sous forme humaine (Lostalus Black)

APP	18	Prestance	90 %
CON	19	Endurance	95 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	86	Intuition	99 %
POU	100	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouvement	12
Impact	+0
Points de Vie	15
Santé Mentale	0

Compétences
Nyarlathotep a toutes les compétences possibles à 99 %

Armes
Toutes les compétences de combat à 99 % ; les dégâts varient suivant les armes

Sortilèges
Il connaît tous les sortilèges du Mythe et peut invoquer n'importe quelle créature du Mythe au prix de 1 point de magie par point de POU que possède la bête. Il peut appeler un Shantak, une Horreur Chasseresse ou un Serviteur des Dieux Extérieurs au prix de 1 seul point de magie par créature.

Armure : aucune, mais amené à zéro points de vie, il s'effondre sur le sol et change de forme. Il s'agit toujours d'une apparence plus monstrueuse, parfois dotée d'une TAI spectaculaire. Les spectateurs d'un tel événement perdent un nombre variable de SAN. Nyarlathotep fuit ensuite dans l'espace interstellaire.

Perte de Santé mentale : sous forme humaine, Nyarlathotep n'inflige aucune perte de SAN. Le voir sous une autre forme coûte 6/1D100 points de Santé mentale.



Carl Stanford

300 ans et plus, Sorcier, Seigneur du Crépuscule d'Argent

APP	18	Prestance	90 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	30	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	40	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	85 %
Bibliothèque	95 %
Crédit	60 %
Discrétion	80 %
Écouter	60 %
Mythe de Cthulhu	49 %
Persuasion	90 %
Sciences formelles : astronomie	20 %
Sciences humaines :	
- Archéologie	75 %
- Histoire	55 %
Trouver Objet Caché	87 %

Langues

Anglais	95 %
Arabe	80 %
Chinois mandarin	80 %
Grec classique	95 %

Armes

• Canne-épée dégâts 1D6+2	95 %

Sortilèges

Tous ceux du livre de base, plus d'autres au choix du gardien.

Objets magiques

Sa canne-épée enchantée contient actuellement 160 points de magie. Sa Boîte communicante est reliée à sa jumelle, actuellement cachée dans le village d'Hoosick Falls, près du comté d'Albany dans l'état de New York.

Quand quelqu'un rejoint « Observer le futur » et commence à soupçonner que quelque chose ne va pas, ou tente de rendre public une des babioles apparemment magiques que vend l'organisation, il se voit injecter la fièvre noire. Le membre gênant est rapidement retrouvé prostré, ravagé par la fièvre, finissant dans un hôpital où il meurt en proie au délire. La menace envers l'organisation est alors éliminée.

Participer à une réunion mensuelle avec Lostalus Black

Si les investigateurs participent à une réunion mensuelle du groupe « Observer le futur » présidée par Lostalus Black, ils perdent eux aussi 1 point de POU et aident un voyageur temporel à partir vers le futur. Celui-ci, appartenant généralement aux gardes, se tient derrière M. Black tandis que le chant atteint son paroxysme : il semble soudain imploser, se repliant sur lui-même, et disparaît soudain dans un grand claquement rappelant celui d'une mauvaise connexion dans une prise électrique. Une brève rafale de vent traverse la pièce. La voix de Black remplit alors le silence, déclarant que les merveilles qu'offre « Observer le futur » viennent à peine de commencer.

Le voyageur temporel revient presque immédiatement avec un nouveau « pop ! » électrique. Il est désormais chargé de sacs de courses et de boîtes – certains ramènent des chariots entiers remplis de biens volés. Il est ensuite emmené, ses découvertes se voient attribuer un prix et sont ensuite réparties sur les tables de vente au détail.

Quand Bryan Slim remercie les membres pour leur participation et leur fait signe de se lever, tous s'exécutent avec plus ou moins de succès. Les investigateurs ont eux aussi des migraines et souffrent de désorientation. Tout le monde se dirige ensuite vers les tables où café chaud et thé les attendent.

Gardiens, tous les participants, y compris les investigateurs, ont perdu 1 point de POU. Les joueurs ne devraient pas l'apprendre, du moins jusqu'à ce qu'ils doivent effectuer un test de POU ou de Volonté. Si les personnages-joueurs tentent d'interviewer Bryan Slim, celui-ci s'efforce de détourner leur attention, et va jusqu'à les inviter à un dîner où il tentera de leur inoculer la fièvre noire. S'ils tentent d'utiliser la force contre lui, il ordonne à ses gardes de les tuer. Si les hommes de main abattent un investigateur ou deux, Slim se cachera pour éviter les poursuites – un procès serait pour le moins mal venu.

Si les investigateurs abattent Bryan Slim, ce dernier utilise son dernier souffle pour murmurer « Le podium... protéger le podium des blasphémateurs ». S'il est gravement blessé, il pourra ordonner à un de ses hommes « Cours jusqu'au podium et détruis ce qui s'y trouve ». Les investigateurs doivent avoir compris à ce point qu'il leur faut foncer jusqu'au bâtiment et chercher l'objet contenu dans le podium. Ils y trouvent en fait une paire de livres et un dessin. Si les gardes arrivent les premiers sur place, les personnages-joueurs risquent de devoir les affronter pour récupérer le matériel caché.

> Un missionnaire renégat du nom de Whateley se rendit auprès d'une petite tribu indienne connue sous le nom de Hotethk et resta avec eux de 1837 à 1843, date à laquelle il s'évapora. Peu après, la tribu elle-même se dispersa, ses anciens ayant apparemment disparu ou péri. Le groupe était réputé pour ses rites païens particulièrement sauvages, rites que Whateley semblât avoir encouragés. Il amena aux indiens ou trouva avec eux une étrange structure qu'il appelait l'Arc de Vlactos, laquelle était selon lui liée à des démons aériens non-chrétiens. Les seuls autres faits connus se rapportant aux Hotethk concernaient leur création de poupées Kachina permettant d'abriter l'âme des démons et leur adoration de dieux dont on ne trouvait mention nulle part ailleurs en Californie, tels que le dieu-serpent Yigg et le dieu cornu Shoob Niggeratt. Ces indiens résidaient dans le Canyon du Diable, au cœur du Désert Mojave.
>
> – Extrait de *Dans la vieille Californie*, par A. Smith,
> aucun distributeur, aucune référence au Mythe, propos datés de 1884

Papiers du futur n°4

Les indices cachés dans le podium

Les indices suivants – deux livres et des feuilles de papier titrées « Le Disque de R'lyeh » pourraient alternativement être trouvés dans l'étude de l'annexe de briques, visitée plus tôt dans le scénario – ou plus tard, si les investigateurs acceptent l'invitation à dîner de Bryan Slim.

Un des livres est une copie récemment imprimée du Catéchisme des Chevaliers du Vide Extérieur. *Cet ouvrage a été décrit dans le scénario « L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent ». Le nom de cette organisation est d'ailleurs imprimé sur la page de titre*

Les feuilles de papier sont couvertes de notes en anglais et d'instructions permettant d'utiliser le Disque de R'lyeh et l'Arc de Vlactos pour faire remonter la demeure engloutie de Cthulhu, une île immense située quelque part dans l'Océan Pacifique. Un dessin pour le moins fantaisiste du Disque et de nombreux glyphes explicatifs ont également été ajoutés. L'image correspond aux ***Papiers du futur n°2****. Aucune indication ne permet de savoir que le disque peut être divisé en trois parties inégales mais si les investigateurs tombaient par la suite sur une portion du Disque de R'lyeh, ils la reconnaîtraient grâce au dessin*
Le deuxième livre est intitulé Dans la Vieille Californie et semble être les mémoires d'un certain A. Smith concernant les jours qu'il passa en Haute-Californie. Le passage le plus intéressant est rapporté dans les ***Papiers du futur n°4***

Gains de Santé mentale

Si les réunions du groupe « Observer le futur » ont été interrompues définitivement, augmentez la Santé mentale de chaque investigateur de 1D6 points.

Si les investigateurs ont rencontré Carl Stanford une nouvelle fois et s'il leur a encore échappé, chacun d'entre eux perd 0/1D3 SAN.

Personnages

Sous forme humaine, Nyarlathotep pourrait tenter de corrompre ou de duper ses ennemis en se faisant passer pour un ami. Il répugne généralement à révéler ses pouvoirs surnaturels et ne le fera que s'il y est obligé. Il répond généralement aux problèmes en invoquant des entités pour s'en occuper ou en se débarrassant de ses adversaires d'une façon ou d'une autre.

Sous forme humaine, le dieu peut être tué par des moyens physiques ordinaires. Si cela arrive, Nyarlathotep s'effondre ; son corps commence alors à trembler et à suer, explosant bientôt pour révéler un immense monstre griffu – ou une autre forme au choix du gardien.

Le colosse s'élève ensuite au dessus du corps pulvérisé puis disparaît dans les cieux, sans chercher à d'avantage molester son « assassin ». Sous sa forme monstrueuse, Nyarlathotep est bien plus difficile à tuer, et y parvenir n'a d'autre effet que le dissiper temporairement.

Les gardes et leurs armes

Tous les gardes sont des membres de l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent, plus précisément des Gardiens de la Porte d'Argent du quatrième degré. Tous obéissent à Bryan Slim, Carl Stanford, John Scott et aux autres pontes de l'Ordre.
Les gardes de faction au sous-sol tireront immédiatement sur toute personne ne correspondant pas à un de leurs camarades. Les cibles potentielles comprennent les membres ordinaires du groupe « Observer le futur », lesquels n'ont pas le droit de se promener dans le niveau inférieur. Quels que soient les bruits retentissant en bas, il restera toujours un garde à chacun des postes. C'est donc trois gardes – chacun d'eux provenant d'un des trois autres postes – qui viendront en aide à leur compagnon d'un quatrième poste en danger.
Les fusils d'assaut sont généralement utilisés en rafales courtes de trois balles. Si un garde est perturbé ou mis en colère, il videra entièrement son chargeur en un round. Afin de l'empêcher de commettre un tel acte face à des investigateurs armés, le gardien devra réussir **un test d'Intuition** – si le test échoue, le garde vide son chargeur entièrement et doit ensuite passer un round entier à recharger son arme. Chaque garde porte cinq chargeurs pleins. Quelques autres peuvent être trouvés dans l'armurerie.

Garde type

du groupe « Observer le futur »

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	04	Volonté	20 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale 0

Compétences
Athlétisme 35 %
Écouter 50 %
Se cacher 50 %
Trouver Objet Caché 50 %

Armes
- Couteau de combat 90 %
  dégâts 1D4+2+2
- Revolver cal. 38 45 %
  dégâts 1D10
- Fusil d'assaut (type inconnu)* 35 %
  dégâts 2D8

** Modificateur + 5 %, munitions 5.56 x 45mm (impossibles à fabriquer en 1920), portée Loin, attaque en 1 coup, rafale de 3 ou tir automatique de 20 coups par round, chargeur de 20 cartouches, coût inapplicable.*

Le gardien pourrait souhaiter substituer à ces engins ses propres conceptions ou choisir une autre arme tirée de la table des « Armes détaillées » du livre de base.

Gardes ChevVExt

à réutiliser si nécessaire

	1	2	3	4	5
FOR	11	14	14	13	12
CON	11	11	11	10	12
TAI	14	12	12	13	14
INT	08	09	08	07	10
POU	04	05	08	07	09
DEX	12	11	11	10	13
PdV	12	12	12	12	13

	6	7	8	9	10
FOR	13	13	14	13	12
CON	13	15	15	10	12
TAI	12	13	12	13	14
INT	07	09	06	11	13
POU	09	09	10	09	06
DEX	14	14	11	10	11
PdV	13	14	14	12	13

Impact : +2

Compétences :
Athlétisme 35 %
Écouter 50 %
Se cacher 50 %
Trouver Objet Caché 50 %

Armes :
- Couteau de combat 90 %
  dégâts 1D4+2+2
- Revolver cal. 38 45 %
  dégâts 1D10
- Fusil d'assaut (type inconnu) 35 %
  dégâts 2D8



Bryan Slim

30 ans, Chevalier du Vide Extérieur, invocateur des réunions mensuelles

Bryan Slim est un homme doté de cheveux sombres bouclés et d'une peau pâle. Il mesure environ un mètre quatre-vingt, pèse dans les soixante-dix kilos, a une pomme d'Adam proéminente et porte des lunettes avec d'épaisses montures dorées. Il porte généralement une chemise, une veste et une cravate sombre de facture classique. A son annulaire gauche il porte un anneau en or, forgé pour prendre la forme d'un serpent se mordant la queue.

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 12
Santé Mentale 0

Compétences
Baratin 80 %
Conduite : automobile 60 %
Crédit 40 %
Discrétion 60 %
Mythe de Cthulhu 25 %
Persuasion 50 %
Pickpocket 60 %
Premiers soins 60 %
Psychologie 50 %
Sciences humaines : archéologie 60 %
Sciences occultes 90 %
Se cacher 80 %

Langues
Anglais 90 %
Arabe 90 %
Français 50 %

Armes
- Revolver cal. 32 55 %
  dégâts 1D8

Sortilèges
Appeler/Congédier Hastur, Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe des Anciens



Scénario 3

Les sorciers de Cannich

Un oncle millionnaire de Denver disparaît mystérieusement après l'envoi de trois lettres étranges. Le voyage pour l'Écosse et les frais sont entièrement pris en charge.

A l'affiche

Belphegor

Fils de Yog-Sothoth, c'est un sorcier envoyé en Écosse par l'Ordre Hermétique pour trouver le Disque de R'lyeh. C'est aussi un criminel recherché par toutes les polices européennes. Suite à ses échecs répétés, sa position au sein du culte est menacée.

Anne Chantraine

Sorcière et Seigneur du Crépuscule d'Argent, elle a été envoyée pour remplacer Belphegor et prendre la tête des sorciers de Cannich dans la quête du Disque de R'lyeh. D'apparence aimable, c'est un adversaire redoutable des investigateurs.

Duncan MacBain

Sorcier fou et Fils de Yog-Sothoth, il connaît bien le peuple serpent qui se terre sous Cannich et met ses pouvoirs et ses alliés au service de l'Ordre Hermétique.

Tommy Hayes

Ce Gardien de la Porte d'Argent est en fait un agent infiltré, envoyé par Scotland Yard pour enquêter sur Belphegor et ses contacts européens.



En quelques mots...

Contactés par un certain Jacob Hancock, les investigateurs vont devoir se rendre en Écosse pour enquêter sur la disparition de son oncle Henry, drame liée aux agents de l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent. Au fil de leur enquête, sorciers, hommes-serpents et Chthoniens tenteront de les empêcher de mettre la main sur le sinistre Disque de R'lyeh.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont contactés par les agents d'un certain Jacob Hancock qui a entendu parler de leurs récents exploits. L'homme leur offre une forte somme d'argent pour se rendre en Écosse afin de s'assurer que son oncle Henry va bien ; plusieurs lettres envoyées par ce dernier font en effet état de menaces surnaturelles évoquant le Mythe, et son dernier pli laisse supposer que quelque chose de grave lui est arrivé.

Enjeux et récompenses

- **Retrouver le corps de Henry Hancock** : l'assassinat brutal de Henry a entraîné l'apparition d'un spectre. Si les joueurs parviennent à retrouver le corps, à l'enterrer et à récupérer le fragment de Disque qui le retient, le fantôme pourra se reposer et Jacob sera satisfait.
- **Retrouver les fragments du Disque de R'lyeh et empêcher les sorciers de mettre la main dessus** : le Disque permettrait à l'Ordre de faire remonter l'île maudite de R'lyeh ; sans fragment, le culte est incapable de ramener Cthulhu sur le monde.
- **Démanteler le culte des sorciers** : une tâche ardue car la recherche du Disque a amené de puissants sorciers dans les environs. Les joueurs devront amasser suffisamment de preuves pour pouvoir faire arrêter les agents de l'Ordre Hermétique, à moins qu'ils ne préfèrent faire parler la poudre...

Ambiance

Ce scénario comporte un grand nombre de personnages avec lesquels les joueurs devront interagir. Assurez-vous d'abord de bien rendre l'ambiance de la campagne écossaise profonde avec son bar enfumé où tout le monde va le soir, ses étendues sauvages où on peut facilement disparaître, ses autochtones méfiants, ces gens dont l'accent est si épais qu'on a peine à les comprendre, et puis toutes ces rumeurs venant constamment se contredire... Par dessus cette première approche, ajoutez la dose de paranoïa qu'induit forcément la présence d'un culte secret. N'importe qui peut être un traitre, un sorcier ; il y a même, au contraire, un membre du culte qui est en fait un policier infiltré et pourrait devenir un allié des investigateurs !

Jouez autant que possible sur l'ambiguïté des réactions des locaux aux questions des joueurs : cette amabilité un peu trop forcée cache-t-elle un plus noir dessein ? Et ce rire qui se meurt brusquement... cet homme en sait-il plus qu'il ne veut bien le dire, fait-il partie de la conspiration ou ne croit-il tout simplement pas au surnaturel et aux sorcières ?



Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●○○○
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	🕒🕒🕒🕒🕒🕒🕒
Nombre de joueurs	🚹🚹🚹🚹
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920

Informations

« Les sorciers de Cannich » est un scénario dense doté de trente personnages bizarres que le gardien pourra incarner et suivre. La plupart des noms de famille commencent par « Mac ». Les efforts effectués pour comprendre leurs motivations et psychologies diverses seront récompensés. Selon le style de jeu des joueurs et l'énergie du gardien, cette aventure nécessitera entre deux et quatre sessions pour être menée à bien.

Les investigateurs ne rencontreront aucune difficulté avant d'avoir atteint le village écossais de Cannich. Là ils devront découvrir ce qui est arrivé à Henry Hancock et décider quoi faire de ce qu'ils apprendront. Leurs investigations les mèneront dans une conspiration impliquant de sinistres hommes-serpents, des sorciers et un artefact que les Seigneurs du Crépuscule d'Argent veulent utiliser pour faire remonter la cauchemardesque R'lyeh des profondeurs océanes.

La majorité des villageois ne fera rien pour aider ou gêner les personnages-joueurs. Les habitants qui pourraient interagir avec les investigateurs sont listés dans la section « Personnages » à la fin de ce scénario.

« Les sorciers de Cannich » est divisé en trois sections générales – la maison de Hancock, le chantier de fouilles de Hancock et la maison de MacBain. Chacun de ces lieux dissimule une pièce du Disque de R'lyeh. Les investigateurs doivent trouver ces trois morceaux et les empêcher de tomber entre les mains du culte des sorciers. Si les Seigneurs du Crépuscule d'Argent possèdent ne serait-ce qu'une de ces pièces, ils auront la possibilité de créer un nouveau Disque.

Armes à feu

Les investigateurs n'ont pas le droit d'emmener des armes à feu en Angleterre, qu'ils soient ou non citoyens britanniques. Les pistolets et les fusils seront confisqués par les douanes s'ils tentent de les dissimuler et de les introduire subrepticement sur le territoire. Les explosifs seront également saisis. Si les investigateurs déclarent leurs armes, la douane anglaise les mettra tout de même sous clef dès leur arrivée mais les leur rendra à leur départ – s'ils repartent par le même port que celui-ci par lequel ils ont débarqué. Les personnages-joueurs auront la possibilité d'acheter un fusil de chasse sur place s'ils peuvent produire une lettre d'un propriétaire terrien les autorisant à chasser sur ses terres. D'excellentes armes ainsi que toutes sortes de munitions peuvent être achetées à Inverness ou dans les plus grandes villes.

Objectif du scénario

« Les sorciers de Cannich » a été conçu pour perdre et dérouter les investigateurs. L'anglais du nom de Tommy Hayes travaille réellement pour Scotland Yard mais la majorité des villageois, y compris l'agent de police, le soupçonnent de traiter avec les sorciers. Fergus, l'aubergiste (qui est secrètement un sorcier), tentera de faire ami-ami avec les investigateurs pour pouvoir leur donner des informations fausses ou trompeuses. S'ils s'approchent trop de la vérité, il les trahira et fera de son mieux pour les tuer. Le gardien ne devrait pas aider les joueurs à choisir qui ils peuvent et qui ils ne peuvent pas croire.

Ce qui est réellement arrivé à Cannich

Henry Montague Hancock, chasseur de fauves et archéologue américain, s'était installé dans le village de Cannich pour se reposer. Durant des fouilles en Afrique, son ami et collègue (américain lui-aussi) le Dr Adam Chisholm était devenu temporairement fou. Les deux archéologues avaient alors opté pour Cannich en espérant trouver là un petit coin calme et confortable où le pauvre docteur pourrait recouvrer la santé.

Dans le village, Hancock se noua d'amitié avec le Dr MacParlan. Tombant sur un manuscrit que possédait ce dernier, lequel narrait une expédition romaine près du Loch Mullardoch, il entreprit de localiser le Temple d'Aesathog qui y était mentionné. Hancock soupçonnait en effet que le dieu « Aesathog » signalé dans les papiers pouvait être traduit en « Azathoth ».

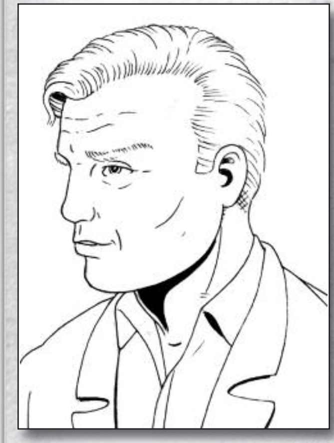
Après deux mois de recherches Hancock et Chisholmhad découvrirent des ruines sur les rives du Loch Mullardoch. Effectuant de rapides excavations exploratoires, ce qu'ils découvrirent fut assez significatif pour qu'ils envoient chercher Andrew Kennedy, un chercheur faisant autorité sur les Pictes, lequel put identifier de nombreux artefacts comme relevant de son champ d'expertise. Les archéologues trouvèrent également des squelettes et armures de soldats romains, ainsi que des cadavres présentant un certain nombre de difformités. Plus important encore, ils découvrirent une portion du Disque de R'lyeh. Hancock le cacha immédiatement dans une pièce secrète de son sous-sol – non parce qu'il savait ce que l'objet signifiait, mais parce que le disque était constitué d'or pur.

Les excavations se révélèrent bien vite trop difficiles pour les deux hommes, et auraient sans doute été trop lourdes encore pour deux douzaines de terrassiers. Suivant les recommandations traîtresses de Fergus MacInnes, Hancock et Chisholm engagèrent les frères MacQuarrie pour creuser des puits d'exploration dans les endroits les plus prometteurs. Mais les deux amis commençaient à avoir peur de leur exceptionnelle découverte et des personnes que celle-ci pourrait attirer. Tandis que les squelettes et les artefacts croissaient en nombre, ils abandonnèrent toute prétention scientifique ou archéologique et fouillèrent le site pour embarquer tout ce qu'ils pourraient porter.

A peu près au même moment, Belphegor, Fils de Yog-Sothoth et serviteur du Crépuscule d'Argent, arriva sur place avec pour ordre de trouver le Disque de R'lyeh. Les Seigneurs du Crépuscule d'Argent savaient depuis longtemps que l'artefact avait été perdu près du



M. Hancock



M. Chisholm



Écosse, env. 1920

Loch Mullardoch. L'heure était venue de le ramener au grand jour.

Carl Stanford s'arrangea pour que Belphegor reçoive l'aide d'un culte de sorciers local mené par Duncan MacBain, un autre Fils de Yog-Sothoth. Une fois le Disque de R'lyeh trouvé, Belphegor devait l'emmener en Amérique. La traversée pour lui ainsi que deux compagnons avait déjà été réservée sur un bateau à vapeur. Henry Hancock, qui avait déjà deviné que le temple était un site important du Mythe, obtint pour se protéger une pierre taillée en forme d'étoile avec un Signe des Anciens gravé en son cœur. Il s'assura également que ses deux fusils à éléphants étaient bien en état de fonctionner. Les événements en Afrique qui avaient affecté les nerfs de Chisholm lui avaient appris à craindre le pire et à se préparer à combattre.

Quand un second morceau du Disque de R'lyeh fut trouvé, les sorciers dans un excès de zèle assassinèrent Adam Chisolm pour l'obtenir. Avant de mourir, la victime révéla aux frères MacQuarrie que Henry Hancock avait trouvé une pièce similaire, scellant ainsi le sort de son ami. Le corps de Chisholm fut enterré dans le chantier de fouilles, puis les MacQuarrie torturèrent Hancock dans sa propre maison, sans pour autant parvenir à obtenir la cachette du fragment du Disque de R'lyeh. Ils tuèrent Hancock et cachèrent son corps dans sa demeure, puis fouillèrent les lieux de fond en comble, en vain. C'est alors que le fantôme de Henry Hancock se manifesta et les chassa.

Quand Belphegor échoua à trouver le second morceau, Alistair MacGillivray et Anne Chantraine vinrent lui prêter main forte. Duncan MacBain demanda également l'aide de certains membres du peuple serpent.

L'expédition romaine au Loch Mullardoch

Il existe trois versions de cette histoire, chacune confusément titrée « Un récit de l'expédition au Loch Mullardoch » et pouvant être trouvée par les investigateurs.

Les trois manuscrits décrivent une tentative romaine pour contrecarrer les serviteurs des Dieux Extérieurs. Les mots mêmes des dif-

Guide du gardien pour cette aventure

MacFolie

Ce chapitre sera votre plus grand défi lors de votre maîtrise de la campagne des *Ombres de Yog-Sothoth* pour deux raisons : tout d'abord, son style est radicalement différent de celui des deux chapitres précédents ; ensuite, il met en jeu une intrigue complexe tirée par un grand nombre de PNJs. Là où le Chapitre 1 (« L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent ») présentait des douzaines de PNJs sans visage, « Les Sorciers » va plus loin – un immense groupe de personnages y attend vos investigateurs. Si vos joueurs ne sont pas habitués à ce genre de scénarios, ils auront peut-être besoin de temps pour s'y retrouver. Ce chapitre est aussi plus axé sur l'enquête ; il demandera de vraies compétences d'interrogation, de surveillance et de déduction.

Il vous faudra beaucoup travailler de votre côté pour présenter cette histoire de façon profitable et cohérente, mais la récompense sera à la hauteur de vos efforts. Si votre groupe de joueurs n'est pas des plus minutieux, vous aurez sans doute envie de les aider. Même le plus perceptif des groupes aura de toutes façons du mal à s'y retrouver parmi tous ces PNJs aux noms similaires.

Préparez deux grandes fiches pour chaque PNJ, une pour les joueurs et une pour vous. Placez une photocopie du portrait du personnage sur la première. Notez son nom, son travail, son apparence et/ou toute information évidente (ex : Margaret MacNair, jeune serveuse attirante du King's Head Inn). Cette carte ne sera remise à vos joueurs que quand ils auront fait la rencontre de Margaret. Sur la version qui vous est destinée vous pouvez également noter les informations importantes inconnues des joueurs (ex : a trahi Henry Hancock auprès des sorciers après avoir été réprimandée ; entre en catatonie à la seule mention de son nom ; Chevalier du Crépuscule d'Argent, etc.) Vous devriez également noter le numéro de page correspondant à la description du personnage.

Encouragez vivement vos joueurs à prendre des notes sur ces fiches. Vous devriez également faire de même (ex : « le professeur américain pose des questions sur les Romains ! » ou « a secrètement lu le télégramme envoyé à Boston »).

Essayez d'être attentif à vos joueurs et à la façon dont ils voient les différents PNJs et interagissent avec eux, plus encore que dans un scénario « normal » de L'Appel de Cthulhu. *Ne les laissez pas être débordés par les différents personnages et oublier au passage quelque chose d'important. Laissez-les un peu tranquilles, « Les sorciers de Cannich » est sensé de toutes façons durer plusieurs sessions de jeu.*

A moins d'avoir un talent pour faire les accents, évitez. Contentez-vous de faire vivre le décors ; le mauvais temps suffit à donner une jolie teinte à cette aventure.

Joué correctement, ce chapitre ressemble à un bon film d'horreur des années 70 (sans l'horrible garde-robe) : un village reculé dans les Highlands, toutes sortes de villageois étranges ou plutôt ordinaires, un mystère traditionnel à résoudre, de vieilles ruines païennes, des cavernes humides et pleines de monstres, un culte sinistre et un ancien artefact placé au cœur de tout cela. De quoi faire pour un gardien ambitieux ! Bien que le grand nombre de personnages puisse constituer un fardeau, c'est aussi la force de ce scénario : les joueurs obtiendront des informations contradictoires et ce sera à eux de faire le tri. N'hésitez pas à utiliser un PNJ pour diriger l'action, détourner des investigateurs approchant trop près de la vérité ou juste pour créer une atmosphère étrange ou angoissante à votre partie. Ce chapitre peut être aisément ajusté pour offrir un défi à n'importe quel groupe sans pour autant le décourager. Beaucoup de choses se passent ici, et vos investigateurs seront plongés au cœur de toutes ces histoires dans leur quête du Disque de R'lyeh !

Liens sélectionnés pour ce chapitre

Papier n°	Indice ou piste	Obtenu via	Mène à
N°1	lettre de Henry H.	Jacob H.	pierre étoilée, Écosse
N°2	lettre de Henry H.	Jacob H.	Fils de Y-S, Lorne, Belphegor, Margaret et pierre étoilée, Adam, « la Française », Écosse
N°3	lettre de Henry H.	Jacob H.	Adam, retour en Afrique
N°4	article de journal	bibliothèque	Hancock et Chisholm s'installent à Cannich, Écosse
N°5	article de journal	bibliothèque	interview d'Adam Chisholm
–	note d'acquisition de terres	archives	acte notarié d'Hancock
N°6	avis de recherche	bureau de poste	Belphegor, 1250 livres de récompense
N°7	*Grandes Sorcières*	bibliothèque	Anne de Chantraine
N°8	*Frères de l'Occulte*	bibliothèque	Anne de Chantraine
–	Insp. MacDougall	interrogatoire	Hancock & Chisholm sont portés disparus ; clés de la maison Hancock
–	avant rech. en bibli.	Lizzie McQuiddy	divers, voir aides de jeu et sa fonction dans Inverness
–	King's Head Inn	registres	Fergus MacInnes, Margaret MacNair, Wully MacMurdo
–	avis de recherche	bureau de poste	Belphegor, 1250 livres de récompense ; interrogatoire de Tammas MacIvar, clefs
–	clefs	maison de Hancock	maison contient corps de Hancock, fantôme de Hancock & morceau du Disque de R'lyeh
N°10	*Cultes Innomés*	transcription	culte maléfique au L. Mullardoch, reptiles, Vieille Californie
–		lettres, interrogatoires	chantier de fouilles de Mullardoch, corps de Chisholm enterré ici, squelettes reptiliens, un morceau du Disque de R'lyeh et plus encore
–	Sandy MacBean	interrogatoire	a vu MacBain et jeune femme parler à homme-serpent ; a Signe des Anciens ; indique maison de MacBain et pierres levées sur Creag Dhubh
–	Ian McDonald	interrogatoire	a vu MacBain, jeune femme et anglais au L. Mullardoch, indique direction de MacBain et pierres levées sur Creag Dhubh ; a vu « créatures non-humaines »
–	Jamie MacNab	interrogatoire	a vu MacBain chanter devant pierres levées ; lui et Willie Wassle sont vieux imbéciles
–	maison de MacBain	effraction	maison de MacBain possède *Magie Véritable*, liste de l'assemblée des sorciers, lettre de Carl Stanford, montre à gousset de Hancock, entrée vers grottes
N°11		liste de l'assemblée	maison de MacBain donne noms des sorciers et membres du Crépuscule d'Argent de région de Cannich
N°12	lettre		maison de MacBain instructions de Carl Stanford
–	entrée des cavernes		maison de MacBain peuple serpent, autel du Mythe, bébé MacRae, Chtoniens, rayons mortels, fragment du Disque de R'lyeh
–	Dr Andrew Kennedy	interrogatoire	histoire des fouilles de Mullardoch, squelettes reptiliens, kraken dans le loch, manuscrit de MacParlan
–	Tammas MacIvar	interrogatoire	avis de rech. Belphegor, Crépuscule d'Argent mentionné ; rumeurs sur culte de sorciers dans région ; Anglais louche en ville ; MacBain inoffensif ; Willie Wassle inoffensif ; Anne Chantraine avec Ian MacLennan ; Kennedy, MacParlan et frères MacQuarrie ont travaillé avec Hancock et Chisholm
–	Dr Lorne MacParlan	interrogatoire	autorité sur folklore local ; connaît légende du peuple serpent ; a manus. sur exp. romaine L. Mullardoch
N°13	expédition romaine	manuscrit de MacParlan	complet ; inclut Belphegor, découpage du Disque de R'lyeh, peuple serpent, temple d'Aesathog, etc.
N°14	expédition romaine	version de MacBride	tronquée, attaque du temple
N°15	expédition romaine	version de Kennedy	tronquée, Marcus, clan picte et peuple serpent
–	Tommy Hayes	interrogatoire	infiltré Crépuscule d'Argent pour connaître contacts de Belphegor, sous couverture
–	Angus MacNair	interrogatoire	Margaret impliquée dans quelque chose de dangereux ; êtres étranges dans forêt
–	Rab MacRae	interrogatoire	petit peuple a pris son bébé
–	Elizabeth MacRae	interrogatoire	sorciers menés par Chantraine et MacBain ont kidnappé son bébé ; agent MacNeil refuse d'aider magie en pleine exécution

H.M. Hancock
Maison Hancock
Cannich, Écosse
12 mai 19–

Cher Jacob,

Mes salutations distinguées, Jacob, et mes plus profonds respects envers ton père. J'espère pouvoir être des vôtres en automne s'Ils ne me trouvent pas avant que j'aie pu quitter l'Écosse. Je sais que ni toi ni ton père n'avez jamais cru à la moindre des légendes dont je vous ai rabattu les oreilles, mais je n'ai nulle autre personne vers qui me tourner. Si ma vie a la moindre valeur à tes yeux, veuille, s'il te plaît, me rendre ce service :
J'ai grand besoin d'un artefact qui, je le crois, pourrait être trouvé dans le musée de l'université Miskatonic d'Arkham, dans le Massachusetts. L'objet en question est une petite pierre vert-grisâtre sculptée ayant la forme d'une étoile à cinq branches. J'espérais pouvoir en trouver une lors de mes fouilles, mais je crains que les travaux ici n'aillent pas suffisamment vite et qu'Ils obtiennent leur aide surnaturelle avant que je puisse trouver une pierre étoilée.
Je te supplie de faire tout ton possible pour obtenir cet objet ; si d'aventure tu apprends que quelque chose m'est arrivé entre temps, acquiers la pierre pour toi-même, car Ils seront sur tes traces avant peu.

Ton oncle,
Henry Hancock

P.S. – mon père est mort dix ans avant l'envoi de cette lettre. Les mots y faisant référence sont en fait un code convenu entre Henry et moi prouvant l'authenticité et l'urgence du message – Jacob Hancock.

Papiers de Cannich n°1

férentes versions ne diffèrent pas réellement entre eux, seuls les points de départ et de fin changent, et toutes ne comportent pas l'inoffensive note adressée par MacBride au cardinal Rondal.

Le gardien devrait déterminer quelles versions sont trouvées et lues par les investigateurs. Il ne devrait pas offrir d'informations portant sur les manuscrits et devrait attendre que les joueurs posent les bonnes questions ou fouillent les bons emplacement avant de révéler leur existence.

***Papiers de Cannich n°13** : cette version est le seul manuscrit complet. Elle est en possession du Dr Lorne MacParlan, qui vit à Cannich. Elle a été tapée en anglais.*

***Papiers de Cannich n°14** : cette copie, détenue par le père MacBride, est attachée à la lettre manuscrite qu'il a adressée en anglais au cardinal*

Rondal. Elle détaille les exploits de Marcus Arturus en Écosse. Cette version ne cite que quelques paragraphes provenant du manuscrit original.

***Papiers de Cannich n°15** : il s'agit là d'une copie dactylographiée de la lettre du père MacBride adressée au cardinal Rondal. Elle est détenue par l'archéologue Andrew Kennedy, résidant actuellement au King's Head Inn de Cannich. Elle est en anglais mais ne rapporte que la dernière partie du récit ainsi que les notes de bas de page du père MacBride.*

Le présent

Anne Chantraine a utilisé un rite sacrificiel pour rester jeune et en vie. Celui-ci cessera de faire effet quelques jours après l'arrivée des investigateurs. Le peuple serpent a donc

H.M. Hancock
Maison Hancock
Cannich, Écosse
14 mai 19–

Cher Jacob,

J'ai bien peur que ce message ne soit le dernier que tu obtiennes de ma part avant longtemps. A moins de parvenir à fuir cet endroit, les Fils de Yog-Sothoth seront sur moi. Lorne a découvert que Belphegor était le meneur du groupe et il craint qu'Ils ne soient au courant de nos découvertes. Margaret m'a apporté une pierre étoilée ; s'il te plaît, essaye d'en trouver d'autres encore, j'ai besoin de toute l'aide possible.
Le premier morceau a été dérobé sur le chantier de fouilles la nuit dernière, mais ils n'auront jamais le deuxième. Je l'ai bien caché et ne le Leur remettrai jamais. Si nous ne connaissons pas la raison pour laquelle ces fragments sont recherchés, nous pensons qu'il en existe trois en tout.
Adam a disparu aujourd'hui. Il est passé me voir hier soir, mais ce matin Fergus m'a dit que mon vieil ami lui avait remis ses clefs et était parti tard dans la nuit. Adam a peur du noir depuis le drame africain de l'année dernière, il est donc impossible qu'il soit parti de sa propre volonté. J'ai bien peur qu'il ne soit tombé sur les hommes de Belphegor. Lorne n'a pas encore été mis au courant de la disparition de mon ami ; je crains que la nouvelle ne soit trop lourde à porter pour le vieil homme.
Tous nos problèmes ont commencé avec l'arrivée de la Française. Je vais devoir aller la trouver dans la matinée.
Assure-toi de récupérer dès que possible une pierre étoilée pour ta propre personne et de la conserver en permanence sur toi.

Mes amitiés à ton père

Ton oncle,
Henry Hancock

P.S. : les noms « Fils de Yog-Sothoth » ou « Belphegor » ou bien encore « la Française » n'ont aucun sens pour moi. J'aurais mené ma propre enquête sans cette maudite goutte – Jacob Hancock

Papiers de Cannich n°2

Henry Hancock
Maison Hancock
Cannich, Écosse
16 mai 19–

Mon très cher Jacob,

Toutes mes craintes se sont révélées infondées. Si mes dernières lettres ont pu indiquer quelques problèmes, j'espère que tu pourras m'en pardonner. Je réalise désormais que mon imagination s'était emballée. Il n'y a jamais eu le moindre danger.
Adam et moi repartons pour l'Afrique ce matin même et serons donc injoignables pendant quelques temps sans qu'il y ait la moindre raison de s'en alarmer. Nous pouvons prendre soin de nous-mêmes. Nous sommes en fait tombés sur une incroyable découverte et devons retourner examiner certains de nos anciens travaux.

Mes salutations au reste de la famille

Avec mes plus profonds respects,
Henry M. Hancock

P.S. : cette lettre ne provient pas d'Henry. Mes soucis en ce qui concerne la vie de mon oncle sont basés sur la fausseté évidente de cette lettre. Adam avait été terrifié par quelque chose qu'ils avaient découvert en Afrique et jamais il n'aurait pu être persuadé de retourner sur le continent, surtout pas sur le lieu même de leurs fouilles – Jacob Hancock.

Papiers de Cannich n°3

kidnappé le bébé des MacRae et le garde en vie dans une des cavernes situées sous la maison des victimes jusqu'à ce que Chantraine en ait besoin pour son rituel sanglant.

Sous sa direction les sorciers continuent d'excaver le site du Loch Mullardoch, espérant y trouver le troisième fragment du disque. Ils gardent un œil sur toute personne ayant été liée à Henry Hancock et pouvant les mener à l'artefact caché. Ils craignent néanmoins le spectre du défunt et aucun d'eux n'osera entrer dans la maison qui abrite son corps.

Informations des investigateurs

Des agents de Jacob Hancock de Denver dans le Colorado contactent les investigateurs. Leur employeur est convaincu que son oncle, Henry Montague Hancock, est au moins en

danger sinon mort. Bien qu'il ait envoyé un télégramme à la police écossaise l'avertissant de ses craintes, il souhaite également envoyer les personnages sur place pour qu'ils le mettent directement au courant de ce qui s'est passé et qu'ils aident Henry Hancock si cela est encore possible. Pour cela, il leur promet 300 dollars par semaine et par personne jusqu'à conclusion de l'enquête, ainsi que la prise en charge de leur voyage et de leurs frais.
Les agents fournissent également une copie de trois lettres envoyées par l'oncle Henry à son neveu. Sur chacune des lettres, Jacob Hancock a rédigé des commentaires ou des informations complémentaires. Voir les **Papiers de Cannich n°1**, les **Papiers de Cannich n°2** et les **Papiers de Cannich n°3**. Remettez des copies de ces derniers aux joueurs.

Les agents ont également amené une photo en buste de Henry Hancock, et une autre du même homme se tenant aux côtés du Dr Chisholm, son partenaire en archéologie. Ils ont également une lettre d'autorisation de portée limitée, signée par Jacob, qui contient une série d'instructions se terminant pour la plupart par les mots « envoyez-moi un télégramme », l'employeur détestant déléguer son autorité.

Un wagon privé Pullman a été préparé pour transporter les investigateurs jusqu'à New York, probablement intégré au 20th Century Limited. Ils se voient également remettre des tickets pour le Ceres, un superbe paquebot traversant l'Atlantique et à destination de la Clyde. Si un des personnages-joueurs ne possède pas de passeport ou d'autres documents obligatoires, un agent fédéral l'accueillera devant le bateau et lui remettra les papiers sur place. Les personnages vivant d'ordinaire dans d'autres parties du monde se verront accorder un traitement spécial d'une rapidité similaire.

Les investigateurs ont un jour pour préparer leurs affaires ; ils seront en Écosse six jours plus tard. Depuis l'estuaire de la Clyde, ils prendront alors le train passant par Perth et traverseront près de 320 kilomètres de Highlands jusqu'à Inverness. Jacob Hancock leur fournit une lettre de crédit de la Royal Bank of Scotland d'Inverness où les Hancock possèdent un dépôt d'argent conséquent. La banque donnera à chacun d'eux 3 livres anglaises chaque jour pour leurs frais ordinaires, en commençant par le jour où ils prendront la mer à bord du Ceres. Les heures d'ouverture de la banque vont de 10h00 à 14h00 les jours de semaine. De bonnes manières et de l'argent liquide aplaniront un grand nombre de difficultés quand ils ne les élimineront pas tout simplement.

Les indices trouvés en Écosse

Les investigateurs aimant se préparer peuvent mettre à profit le temps dont ils disposent en attendant leur train ou l'arrivée de leur voiture. A l'exception des **Papiers de Cannich n°7 et n°8**, les indices peuvent être trouvés à Glasgow, Inverness ou dans une autre ville d'importance choisie par le gardien. La plupart requièrent des **tests fructueux de Bibliothèque**. Remettez les indices dans l'ordre.

S'ils le désirent, les investigateurs peuvent embaucher un assistant de recherches pour une livre par heure dans les villes. Effectuez un **test de Bibliothèque** pour lui (65 %) une fois par heure. Remettez aux joueurs un indice pour chaque réussite.

***Papiers de Cannich n°4** : un article de l'Edinburgh Patriot parle du retour d'Afrique de Henry M. Hancock et de son intention de s'installer dans la région d'Inverness. Le Dr Adam Chisholm, son collègue, devra rester à ses côtés pour se reposer d'une maladie contractée sur le continent. La copie de l'article provient d'un des actes de conférence de la Royal Geographical Society.*

***Papiers de Cannich n°5** : le tabloïd londonien The Scoop a publié récemment un article prétendant être une interview du Dr Adam Chisholm, explorateur de l'Afrique. Le papier relate une rencontre avec des sangsues géantes suceuses de sang.*

Recherche d'informations : cette information peut seulement être trouvée dans Inverness. Un commis aux biens immobiliers possède des preuves récentes de l'achat de deux terrains, l'un se situant dans la région de Cannich, l'autre en amont du fleuve en direction du Loch Mullardoch. Un des actes porte le nom de Henry Montague Hancock et l'autre celui de Linda MacArthur. Les deux propriétés appartenaient autrefois à la Couronne. Une centaine d'années auparavant, toutes deux étaient en la possession de la famille MacArthur

Retour d'un explorateur du Bassin du Congo

Henry M. Hancock a débarqué récemment à Southampton après une expédition de deux mois quelque part le long du versant du Fleuve Congo.
L'archéologue accompli a indiqué que lui et le Dr Adam Chisholm avaient réussi à trouver des éléments se rapportant à un lieu sans nom que le docteur a qualifié d'« endroit semi-mythique ». En raison de la malencontreuse maladie du Dr Chisholm, l'expédition a dû être interrompue ; la publication de leurs découvertes devra donc attendre un nouveau voyage dans les canyons des Iturikendi.
Les deux partenaires envisagent une nouvelle expédition pour l'année suivante. Entre temps, ils entendent bien profiter de l'air vivifiant et des vertus revigorantes de l'Écosse en se reposant près d'Inverness.
M. Hancock a refusé de commenter un article récent et grotesque apparu dans un quotidien londonien, *Le Scoop*, excepté pour fustiger « la personne responsable » d'avoir attribué des délires aussi démentiels à son ami et partenaire souffrant, le Dr Chisholm.

– Acte de conférence de la Royal Geographical Society

Papiers de Cannich n°4

Recherché

Pour meurtre et kidnapping



Connu seulement sous le nom de « Belphegor »
Récompense de £1250 pour toute information permettant sa capture

Date de naissance : env. 1890
Lieu de naissance : inconnu
Mâle de corpulence moyenne
Supposé avoir récemment résidé à Londres
Toute personne détenant des informations concernant la localisation de ce criminel doit immédiatement alerter les autorités locales ou envoyer un télégramme à New Scotland Yard.

Papiers de Cannich n°6

Presque aucun cas de sorcellerie ne semble avoir été signalé dans les Highlands de l'Ouest au cours des 400 dernières années. En mars 1620 Anne de Chantraine fut arrêtée et condamnée pour sorcellerie dans la ville d'Inverness. C'était une fille âgée de 17 ans, pleine de vie, intelligente et d'une trop grande beauté.
Anne fut détenue en prison pendant une année avant d'être torturée par trois fois. Ces interrogatoires eurent lieu après qu'elle eut entièrement confessé les actes maléfiques qu'elle était supposée avoir commis. Elle resta enfermée pendant une autre année avant d'être brûlée vive le 18 octobre 1622. Le prêtre présent à l'exécution écrivit que « la prisonnière était stupide et ne comprenait pas ce qu'elle disait, bien qu'elle semblât par moment étonnamment cultivée et intelligente. Une fille aussi laide et perverse méritait de mourir. Ses histoires de folie ne me trompèrent à aucun moment. »

– Extrait de *Grandes Sorcières d'Angleterre*, Alphonse Debeers, 1912

Papiers de Cannich n°7

mais elles avaient été cédées en guise d'impôt. Le sens de cette information est laissé au gardien. Ce paragraphe constitue une fausse piste, sans lien avec l'intrigue ou ses acteurs.

***Papiers de Cannich n°6** : cette information peut être trouvée dans n'importe quel bureau de poste. Sur le mur se trouve un avis de recherche concernant un homme nommé Belphegor. L'individu est recherché pour meurtre et kidnapping. Une récompense de 1250 livres est offerte pour toute information conduisant à sa capture.*

***Papiers de Cannich n°7** : un extrait des Grandes Sorcières d'Angleterre se rapportant à Anne de Chantraine. Les investigateurs ou les chercheurs ne pourront trouver cette information tant qu'ils n'auront pas rencontré ou entendu parler de l'actuelle Anne Chantraine.*

***Papiers de Cannich n°8** : un extrait de Frères de l'Occulte, par Clive Waite Jr., 1902, au sujet d'une autre Anne de Chantraine. Les investigateurs ou les chercheurs ne pourront trouver cette information tant qu'ils n'auront pas rencontré ou entendu parler de l'actuelle Anne Chantraine*

***Papiers de Cannich n°9** : une carte d'une portion des Highlands – cette carte ne devrait comporter aucune référence au Mythe. Il s'agit là de la CARTE DES JOUEURS du scénario sur Cannich*

Extrait du *London Scoop*

Dr Chisholm : il est absolument impossible de se repérer dans une forêt humide. Une armée serait nécessaire pour parvenir à se frayer directement un chemin à travers. Il est donc indispensable d'aborder cet endroits de biais, en direction du Nord, avant d'effectuer un cercle vers le bas jusqu'au sommet du bassin versant, en tirant avantage du courant du fleuve pour se laisser porter jusqu'aux canyons.
Le Scoop : c'est dans ces canyons inexplorés que vous avez fait la rencontre d'un nouveau danger, n'est-il pas monsieur ?
Dr Chisholm : (frissonnant visiblement) oui. L'expérience a failli me rendre fou. Être obligé de passer au cœur même des atrocités issues du fleuve était proprement terrifiant. Ces choses ressemblaient à des sangsues mobiles mais en bien plus grand, la taille d'un cheval en fait. Seigneur ! Et c'étaient d'excellentes nageuses. Une seule d'entre elles pouvait vider un homme de son sang aussi vite que vous ou moi pourrions dépecer un lapin.
Le Scoop : effrayant ! Et pourtant vous envisagez d'y retourner ?
Dr Chisholm : mon bon ami Hancock le désire ardemment, et j'ai pris l'habitude de me fier entièrement à son jugement. D'ici l'année prochaine mes mains seront redevenues suffisamment sûres pour pouvoir repartir en exploration.

– Extrait de « Les terreurs du bord du monde », *London Scoop*

Papiers de Cannich n°5

Inverness

Située au bout du magnifique ravin de Glen More, Inverness est une grande ville d'environ 25000 habitants. Ses superbes bâtiments, son cadre magnifique, ses équipements culturels et sa longue histoire lui ont valu le titre de « capitale des Highlands ». Les personnages-joueurs peuvent accomplir plusieurs démarches sur place :

LE POSTE DE POLICE : les personnages peuvent y rencontrer l'inspecteur Liam MacDougell et lui parler des télégrammes alarmants de Jacob Hancock et de ce qu'il sait au sujet du sort de Henry Hancock. Cet homme rondouillard est pour le moins apologète :

« Eh bien, non, nous n'avons pas réussi à retrouver M. Hancock ni le Dr Chisholm. Ils ont licencié les personnes qui travaillaient pour eux sur leurs fouilles du Loch Mullardoch. La maison est fermée. La voiture a été mise sur cales. Des témoignages disent qu'ils avaient changé leurs plans et décidé de retourner en Afrique, et c'est bien ce qui semble s'être passé. Ce genre de revirements arrivent souvent. Mais nous admettons n'avoir jusqu'à présent pas trouvé d'autres preuves, comme des personnes les ayant vus acheter des billets pour le bateau ou s'enregistrer dans un hôtel. Ce sont des personnes disparues, mais nous n'avons aucune piste. Si vos recherches vous permettent de trouver quelque chose d'intéressant, n'importe quoi, appelez-moi immédiatement. »

MacDougell leur remet alors la clé de la demeure de M. Hancock à Cannich. « Nous avons jeté un rapide coup d'œil au sous-sol. Rien de remarquable. » Un **test réussi de Psychologie** suggère que l'inspecteur ne dit pas toute la vérité.

(MacDougell et un agent de police ont été littéralement terrifiés par le fantôme de Hancock avant d'avoir pu inspecter d'avantage que le rez-de-chaussée de la maison. Craignant de se voir destitués, ils n'en ont pas fait état dans leur rapport et ne sont pas prêts non plus à l'admettre, même en privé)

RECHERCHES EN BIBLIOTHÈQUE : Inverness possède une bibliothèque organisée intelligemment qui propose également les services d'un assistant. Cette fonction est plus active en été, lors de la saison touristique, mais est valable toute l'année au prix de une livre par heure. Lizzie MacQuiddy est la chercheuse en poste ; elle possède la compétence Bibliothèque à 60 %. Engagée par les investigateurs, elle pourra trouver les éléments indiqués un peu plus en amont sous le titre « Les indices trouvés en Écosse ».

LOUER UNE VOITURE : les personnages-joueurs pourront louer à Inverness un véhicule à moteur (s'offrir un chauffeur est également recommandé) et prendre la direction de l'Ouest pour Cannich où vit Henry Hancock. Le meilleur engin disponible est une Morris Oxford de 1926, une limousine de 1.8 litres dotée de 4 à 6 sièges au choix du gardien. L'essence ne manque pas à Inverness et coûte un quart de shilling le litre ; le chauffeur pourra également indiquer une station-essence et un garage dans la ville de Beauly.



Inspecteur MacDougell

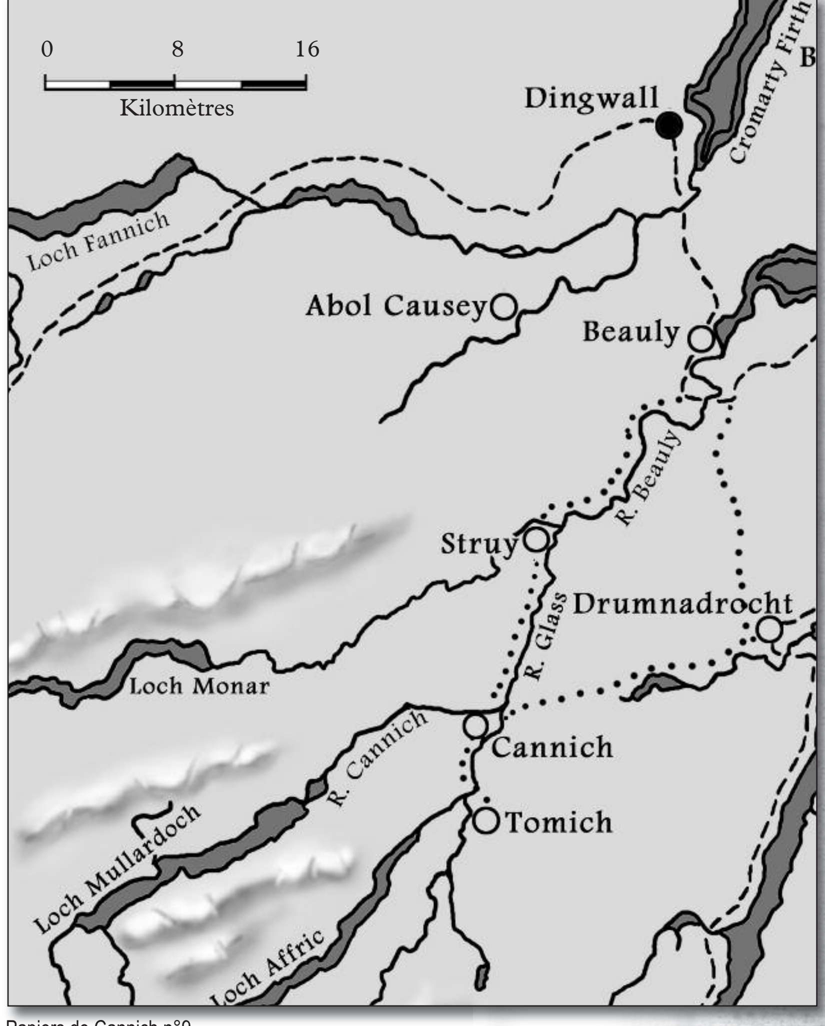
Arpenter les cinquante kilomètres menant jusqu'à Cannich prend plus d'une heure. Pendant la plus grande partie du trajet la voiture suit le fleuve Beauly, un coin à saumons des plus réputés. A d'autres moments la route s'engage dans un véritable labyrinthe de cultures – des champs loués par des paysans et délimités par des murets – dans lequel poussent patates, avoine, navets ou sucre d'orge. Certains champs sont minuscules, d'autres s'étendent sur dix ou vingt acres.

Sur les versants des collines, des troupeaux de moutons Cheviots paissent placidement. Les sommets verts et rocailleux sont magnifiques, et le vent est fait de bourrasques salées en provenance directe de la mer.

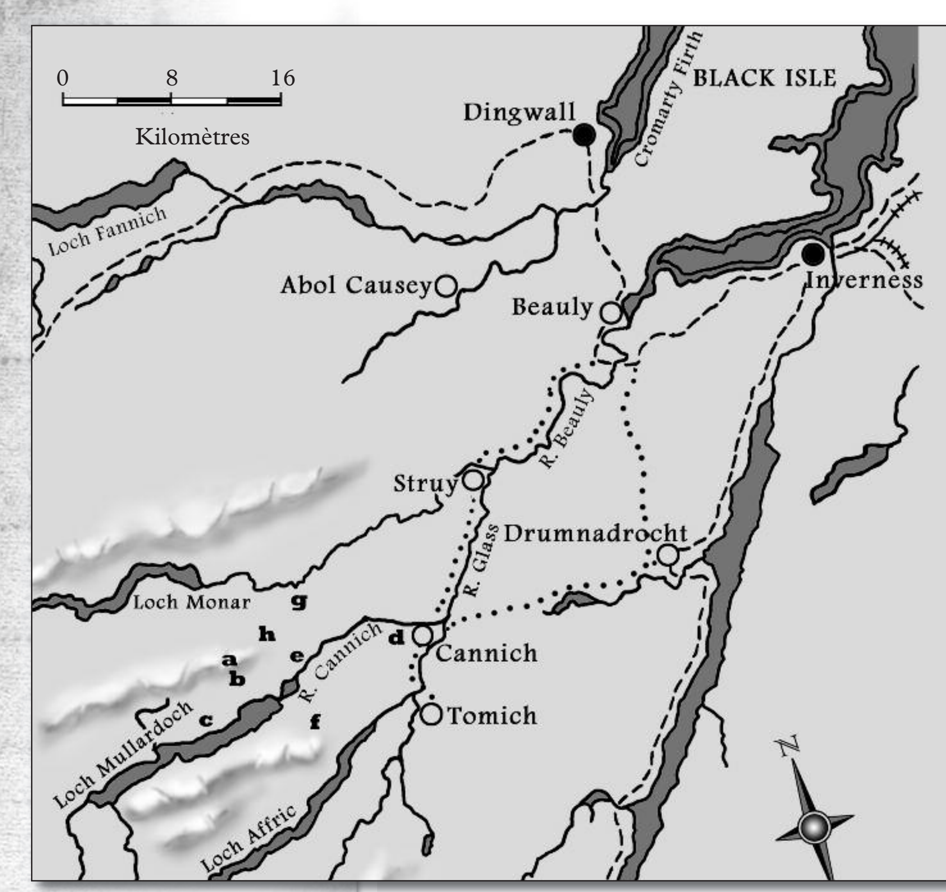


Cannich

Cannich est un village peuplé de plus d'une centaine de personnes rassemblées le long de la haute route à son intersection avec la route pour Glen Urquhart et Drumnadrochit. Arrivée au Loch Ness, cette voie alternative ramène vers Inverness et la Firth ou bien continue plus au Sud-Ouest le long du loch. Cannich en lui-même est un endroit accueillant, habitué aux étrangers en raison des nombreux pêcheurs



Papiers de Cannich n°9



Carte du gardien, avec sites indiqués

amateurs qui viennent tenter leur chance dans ses courants.

Suit une liste de lieux où des questions pourront être posées et des informations trouvées :

LE KING'S HEAD INN : sa grande pancarte et son parking souhaitent la bienvenue aux voyageurs. La taverne possède un bar bien rempli, une petite salle à manger et huit chambres réparties entre le rez-de-chaussée et l'étage et louables au jour ou à la semaine. Le propriétaire vit sur place et s'appelle Fergus MacInnes. Margaret MacNair est la serveuse. Wully MacMurdo est souvent vu au bar, bien que MacInnes ait ordonné qu'on ne lui serve pas à boire à moins qu'une autre personne ne lui paye son verre. Gardien, ces trois personnes sont membres de l'assemblée de Cannich.

Un tableau représentant un homme incroyablement vigoureux et portant un kilt est exposé ostensiblement. N'importe quel gars du coin racontera fièrement aux curieux que le portrait représente Sir Ewen Cameron, qui en 1680 aurait tué le dernier loup des Highlands.

L'EMPORIUM ET LE GRAND MAGASIN DE MACNAB : MacNab possède une pompe à essence fonctionnelle, le seul exemplaire à plus de 16 kilomètres à la ronde. Le client gare sa voiture sous la pompe, entre dans le magasin et demande à M. MacNab de le servir. Ce dernier est rarement trop occupé pour émerger immédiatement, débloquer la pompe et laisser l'autre remplir lui-même son réservoir. Le propriétaire est plutôt réservé mais il ne peut s'empêcher d'exprimer son dédain envers les personnes incapables de remplir leur voiture tous seuls. Ses quartiers se trouvent à l'étage supérieur de l'Emporium.

MacNab stocke de la nourriture en conserves, diverses farines, du lard en boîtes d'origines multiples, un grand nombre de pièces mécaniques, des écrous, des boulons et des clous, des livres pratiques, des magasines de mode, des bonbons à sucer, du kérosène, des batteries pour lampes électriques, des pièces de tissus, du matériel de pêche, des allumettes de sûreté, de la graisse pour essieux, des cisailles, des aiguilles et du fil, des haches, des lanternes, des chaînes, des cordes, etc.

Si quelqu'un commande et paye avant 10h00, de nombreux autres objets peuvent être livrés via l'omnibus d'Inverness à 13h30 le même jour. MacNab utilise son téléphone pour contacter les vendeurs de la ville

LE BUREAU DE POSTE : Tammas MacIvar est le directeur des postes et le notaire du village. Les clients viennent à son guichet demander leur courrier ou acheter leurs timbres. Un pick-up amène tous les jours à l'exception des dimanches les envois à Inverness ou à Perth. En plus des lettres et des colis, MacIvar s'occupe également du courrier officiel qu'il amène au conseil de la ville – composé globalement des plus gros propriétaires terriens de la région.

Un téléphone en état de fonctionner se trouve au bureau de poste, utilisable par le public à l'aide de pièces de monnaies. Un équipement permet également d'envoyer et de recevoir des télégrammes, bien que la ligne soit actuellement coupée

BUREAU DE POLICE : l'agent de police MacNeil possède un petit bureau et un appartement modeste juste à côté de la poste.

> « A Édimbourg, en 1745, Anne de Chantraine, une jeune fille à peine sortie de l'adolescence, fut arrêtée pour sorcellerie. Elle fut relâchée plus tard, cette même année, sur ordre d'un puissant seigneur des environs. »
>
> – Extrait de *Frères de l'Occulte*, Clive Waite Jr., 190

Papiers de Cannich n°8

MacNeil possède également un téléphone de bureau, bien que personne d'autre que lui n'ait le droit de s'en servir. Il peut demander au central de lui ouvrir une ligne directe vers le poste de police d'Inverness si besoin est.

On peut souvent voir MacNeil longeant en vélo tel ravin ou telle vallée, s'arrêtant pour causer un brin et plaisanter avec les gens du coin. Quand le temps est maussade, il rattrape la paperasse en retard. L'agent a une idée assez précise de ce qui se passe sur des kilomètres dans toutes les directions, mais il n'est pas au courant pour l'assemblée. S'il apprenait l'existence des sorciers, cette information lui permettrait de résoudre de nombreux mystères traînant dans son esprit depuis longtemps.

La maison de Hancock à Cannich

La maison de Henry Hancock se trouve à dix minutes de marche à l'Ouest de l'intersection de Cannich, au sommet d'une pente légère. Couverte de briques rouges, elle possède une façade géorgienne et arbore un air de douce respectabilité. Hancock adorait bricoler dans le grand jardin s'étendant à l'arrière. Le chantier de fouilles que lui et Chisholm développaient se trouve à seize kilomètres de Cannich, sur la rive nord du Loch Mullardoch.

Le rez-de-chaussée

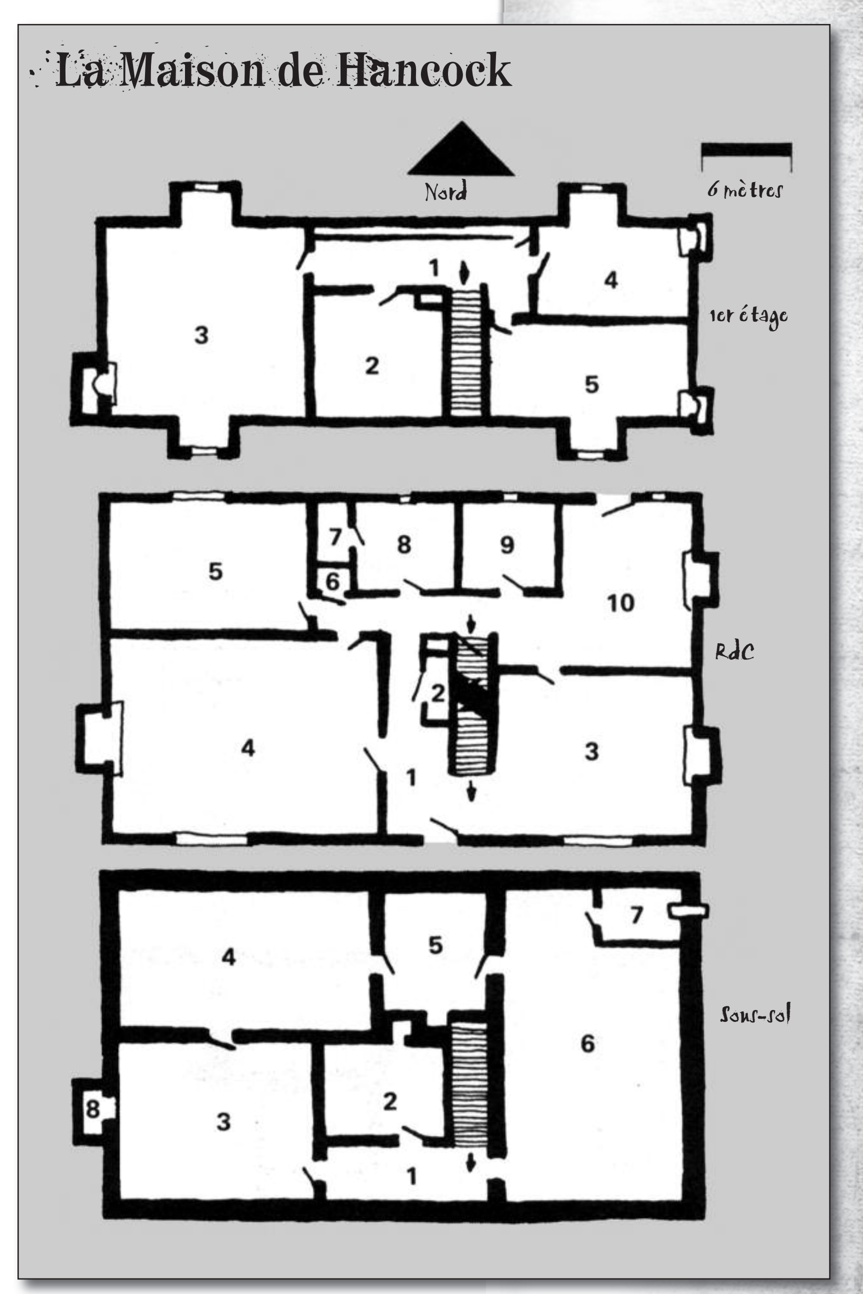
SALLE N°1 : l'entrée. Dans un porte-parapluies près de la porte d'entrée se trouve le bâton de marche de Henry Hancock. Si les investigateurs parlent longuement avec une personne familière des habitudes du disparu, ils apprendront que l'homme ne sortait jamais sans sa canne.

SALLE N°2 : un placard. Il contient plusieurs styles différents de manteaux et de chandails. Tous ont les initiales « HMH » cousues dans leur doublure. Le devant de la veste de chasse contient, dans des boucles extérieures, 18 cartouches de gros calibre pour fusil à éléphant. Les deux dernières boucles sont vides.

SALLE N°3 : le petit salon. Sur un des murs se trouve une photographie de Henry Hancock se tenant devant un éléphant mort, quelque part en Afrique apparemment. Le reste est plutôt banal.

SALLE N°4 : la salle de séjour. On peut y trouver un certain nombre de chaises rembourrées, une petite table et une tête de lion est placée au dessus de la cheminée. Juste en dessous de la tête empaillée se trouvent deux montures pour armes à feu ; la première supporte un fusil à éléphant de gros calibre mais la deuxième est vide. Sur le manteau de la cheminée sont posés trois petits artefacts que Henry Hancock a ramenés d'Afrique. Aucun de ces objets ne semblera extraordinaire aux yeux d'un archéologue expérimenté. Tous proviennent des royaumes encore inconnus des hauteurs du Nil. Ce cure-dents soigneusement taillé, ce bouton en os et cette petite dague à porter dans les cheveux paraîtront tous étranges à un Écossais.

SALLE N°5 : la bibliothèque. On y trouve un grand fauteuil et une table. Des étagères pleines de livres recouvrent les murs. Un **test réussi de Bibliothèque** permettra à un investigateur de constater que quelqu'un a remis certains livres dans les rayonnages sans tenir compte de l'ordre dans lequel ils étaient sensés être rangés, à savoir par sujet. Dans leur ensemble les ouvrages traitent d'occultisme, de sites archéologiques britanniques et de sorcellerie. Lire n'importe lequel des



Le fantôme de Henry Hancock

Henry Montague Hancock est désormais un fantôme doté d'une motivation bien précise. Il se manifeste toujours de façon semi-transparente ; un sang spectral coule des plaies ouvertes que lui ont infligé les sorciers en le torturant. Ses jambes ne sont pas visibles ; toute la partie inférieure de son corps s'efface en un mince nuage de vapeur. Voir cette manifestation coûte à un spectateur 1D2/1D8 SAN ainsi qu'une sensation dévastatrice dans son estomac.

Bien qu'impatient de pouvoir se venger de ses bourreaux, le fantôme de Henry Hancock est incapable de différencier les humains entre eux. Il attaquera toute personne se trouvant seule dans la maison de nuit. Il possède 16 en INT et 16 en POU. Si un groupe reste dans la demeure à la nuit tombée, il attendra qu'un de ses membres se sépare des autres pour l'attaquer.

Quand Hancock attaque, il apparaît soudainement et se jette sur sa victime pour l'agripper et la mordre. Pour chaque round d'attaque, **opposez le POU de Henry (16) à celui de sa cible** sur la Table de résistance. Si le spectre l'emporte, la victime perd 1D3 points de POU. Si l'humain triomphe, alors l'entité perd 1D3 points de POU.

Pendant ce temps, pour chaque round d'attaque du fantôme, la cible semble encaisser 1D3 points de dégâts, des blessures apparaissant comme par magie sur son corps chaque fois que les griffes ectoplasmiques viennent la frapper. Ces illusions ne causent aucun dégât véritable ; elles sont en fait converties en pertes de Santé mentale pour la victime, terrorisée par l'expérience.

Si le spectre descend à 6 points de POU ou moins, ou s'il ne parvient pas à vaincre le POU de sa cible trois tours d'affilée, alors il se retire pendant une semaine entière pour régénérer sa force.

Si les investigateurs amènent Jacob Hancock avec eux, ou s'ils parviennent à convaincre le fantôme de Henry qu'ils ne sont pas ceux qui l'ont tué et qu'ils ont en fait été envoyés par son neveu, alors le fantôme cesse d'attaquer et les laisse en paix (Persuader un fantôme devrait être une situation des plus difficile et demander une certaine dose d'ingéniosité aux joueurs).

Si les personnages-joueurs découvrent le corps de Henry Hancock et le font enterrer, son fantôme continuera de hanter la maison jusqu'à ce que le fragment du Disque de R'lyeh, caché dans le sous-sol, soit également emmené. Se contenter d'enlever l'objet ne suffira pas non plus à permettre à son esprit de se reposer ; les deux conditions devront être remplies.

cinq volumes déplacés coûtera 0/1D2-1 points de Santé mentale au lecteur et lui rapportera 1 % en Sciences humaines : histoire ainsi qu'en Mythe de Cthulhu.

SALLE N°6 : un petit placard contenant des draps de lit propres et de bonne qualité.

SALLE N°7 : un placard. Un vieux coffre se trouve ici, contenant de vieux vêtements à la taille de Henry Hancock. Quelqu'un semble l'avoir fouillé sans ménagement il y a peu.

SALLE N°8 : une chambre. Contient un lit, un châlit et une armoire. Aucun mystère à l'horizon – il s'agit sans doute d'une chambre d'amis.

SALLE N°9 : une salle de bain. La cuvette et les WC ont été ajoutés il y a quelques années.

SALLE N°10 : la cuisine. Le constructeur originel prévoyait que les propriétaires feraient leur cuisine à l'aide de la cheminée, mais un four à charbon a été ajouté récemment. Les placards sont remplis de nourriture mais la majeure partie a commencé à pourrir. Les rangements sont dans tous leurs états et donnent l'impression d'avoir été fouillés précipitamment.

L'étage

SALLE N°1 : un couloir. Ce passage est bien plus froid que le reste de la maison, bien qu'il semble n'y avoir aucune aération. Une étrange odeur de renfermé flotte également dans l'air. Des tableaux ont été placés sur les murs lambrissés. Une des planches a été arrachée avant d'être soigneusement replacée. Un **test réussi de Trouver Objet Caché** permettra de remarquer l'altération.

Derrière la planche branlante se trouve un espace étroit à travers lequel le corps mutilé de Henry Hancock a été jeté. Le pauvre homme est mort depuis plusieurs jours, après avoir subi de nombreuses blessures suite à de terribles tortures. Son fantôme hante désormais la maison, cherchant à se venger de ses assassins.

Pour plus d'informations, voir « Le fantôme de Henry Hancock » ci-contre.

Si les investigateurs découvrent le corps de Hancock, la chose la plus simple à faire est alors de le signaler à la police locale, à savoir l'agent MacNeil, ou de téléphoner à l'inspecteur MacDougell à Inverness. Cela correspond aux instructions que leur a données Jacob et permettra de maintenir de bonnes relations avec les forces de l'ordre.

Une fois le corps découvert, l'importante présence policière qui en résulte (principalement le jour) fera se cacher le spectre de Hancock. Les hommes chercheront le corps de Chisholm dans la bâtisse sans succès, les restes du malheureux se trouvant dans le site de fouilles du temple du Loch Mullardoch. La police ne trouvera pas la pièce secrète du sous-sol, et les investigateurs pourront avoir à nouveau accès à la maison (et à un tiers du Disque de R'lyeh) après quelques jours.

SALLE N°2 : une salle de bain. Comme pour la pièce du rez-de-chaussée, la cuvette et les WC ont été ajoutés récemment.

SALLE N°3 : la chambre du maître. Cette grande pièce a été mise sans dessus-dessous. Le tapis et le lit ont été éventrés, les meubles démembrés. Deux grands trous ont été pratiqués à travers la porte (ils ont été causés par le fusil à éléphants de Henry, qui repose brisé et à moitié enterré sous les décombres de la pièce).

SALLE N°4 : une chambre, inutilisée depuis plusieurs années. De la poussière recouvre le lit, la table basse, l'armoire et le fauteuil. Il n'y a pas de cendres dans la cheminée. Étonnamment, deux trous entourés de fragments de bois ont été creusés à travers la porte d'entrée, et deux autres encore dans le mur lui faisant face.

SALLE N°5 : une chambre. La même que la salle n°4, sans les trous qu'auraient pu faire deux cartouches de fusil à éléphants passant au travers.

Le sous-sol

SALLE N°1 : un petit couloir. Les murs sont en pierre.

SALLE N°2 : une étude. La pièce donne l'impression d'avoir été frappée par une tornade. Le bureau a été réduit en copeaux et le sol est couvert de volumes, papiers, livres de comptes, stylos, coupures de presse et de divers ustensiles de papeterie. Un coffre-fort caché dans un des murs a été forcé avec des explosifs et vidé. Il ne reste rien de valeur dans cette pièce, juste du petit bois pour le feu.

SALLE N°3 : une salle des trophées. Les murs sont recouverts de têtes d'animaux empaillés. Un **test réussi de Sciences naturelles : zoologie** indiquera que toutes proviennent d'espèces africaines. Les vitrines situées au centre de la pièce contiennent des trophées et des médailles de tir portant le nom de Hancock. Les murs de cet endroit ont été lambrissés avec du chêne de grande qualité. Un **test réussi de Trouver Objet Caché** révèle une porte secrète menant à la salle n°8.

SALLE N°4 : une grande salle de travail. Deux grandes tables comportent des artefacts provenant des fouilles de Henry Hancock. Il s'agit là d'objets militaires pictes ou romains des plus conventionnels. Sur une troisième table ont été étalés plusieurs squelettes partiellement reconstitués. Un **test réussi de Médecine, Anatomie ou de Sciences naturelles : zoologie** permettra d'identifier le bras et le cou d'un des cadavres comme étant inhabituellement long, avec une tête difforme et de proportions quasi serpentines. Un établi doté d'outils et un tabouret complètent le tout.

SALLE N°5 : une salle vide. La cheminée est propre mais porte encore des traces de charbon brûlé.

SALLE N°6 : le débarras, rempli de vieilleries, d'outils et de vieux meubles, le tout



Qu'est-ce que le Disque de R'lyeh ?

Le disque est fait d'or solide et mesure environ 2,5 centimètres d'épaisseur et 30 centimètres de diamètre. Son sommet comporte un entrelacement complexe représentant une figure centrale ailée, un oiseau peut-être ou quelque chose de plus sinistre. Plusieurs séries de glyphes occupent l'intérieur, l'extérieur et le bord du disque ; une série au moins serait constituée de glyphes de R'lyeh. La face arrière de l'objet comporte une figure octopoïde, des courbes et des tourbillons rehaussés de runes et de joyaux minuscules brillant même en plein jour.

Pour faciliter les déplacements, ce disque d'à peu près 150 kilogrammes peut être séparé en trois morceaux, une division effectuée par un officier romain deux mille ans auparavant. Le disque est plus fort quand les trois morceaux sont réunis, mais des rituels supplémentaires ainsi que la présente d'un autre focus magique, l'Arc de Vlactos, peuvent compenser l'absence d'un voire de deux fragments.

Le Disque de R'lyeh est un puissant talisman magique. Il peut guider son détenteur jusqu'à la cité perdue de R'lyeh ou lui donner des instructions sur la façon de faire remonter la ville des profondeurs océanes. Il peut également la faire couler si celle-ci est déjà au dessus des flots. Si possible, les investigateurs devraient le garder avec eux plutôt que le détruire. Ils devraient bien sûr s'en débarrasser plutôt que de le laisser tomber entre de mauvaises mains. Cela ne pourra être obtenu qu'en faisant fondre les morceaux.

Toucher ou étudier ne serait-ce qu'une portion du disque provoque des étourdissements et des nausées chez les humains. Si les formes et les glyphes sont étudiés à même l'objet, l'érudit devra effectuer **un test de Santé mentale** pour chaque jour de travail, pour un coût de 0/1D4 SAN. Si le test échoue, le chercheur a l'impression de tomber au cœur du disque, un sentiment terrible ne diminuant pas avec les jours. Des photos ou des frottements du disque pourraient être étudiés sans entraîner de tels effets.

Chaque segment du Disque de R'lyeh pèse presque une cinquantaine de kilos. Le gardien ne devrait pas laisser le groupe emporter les pièces sur une longue distance sans trouver un moyen efficace pour les transporter.

Pour détruire le Disque de R'lyeh, il faut faire fondre l'or. Une fois le disque fusionné, il perd ses propriétés magiques. Selon l'année, l'endroit et les fluctuations boursières, le métal peut valoir entre 95000 et 135000 dollars américains.

recouvert de draps ou mis à l'abri dans des boîtes.

SALLE N°7 : la cave à charbon. Cette pièce est à moitié remplie de combustible. Trois ou quatre rats vivant ici se précipitent au dehors.

SALLE N°8 : la pièce secrète de Henry Hancock. Ressemblant plus à un cabinet qu'à une salle, elle comporte une petite table blottie dans un coin étroit. Sur le meuble repose une boîte en fer dotée de deux serrures. Si ces dernières sont crochetées avec succès, une lame aiguisée vient facilement à bout du cachet de cire, permettant l'ouverture de la boîte. Celle-ci contient un des trois fragments du Disque de R'lyeh. L'artefact et son contenant pèsent dans les 75 kilogrammes.

Le chantier de fouilles de Hancock

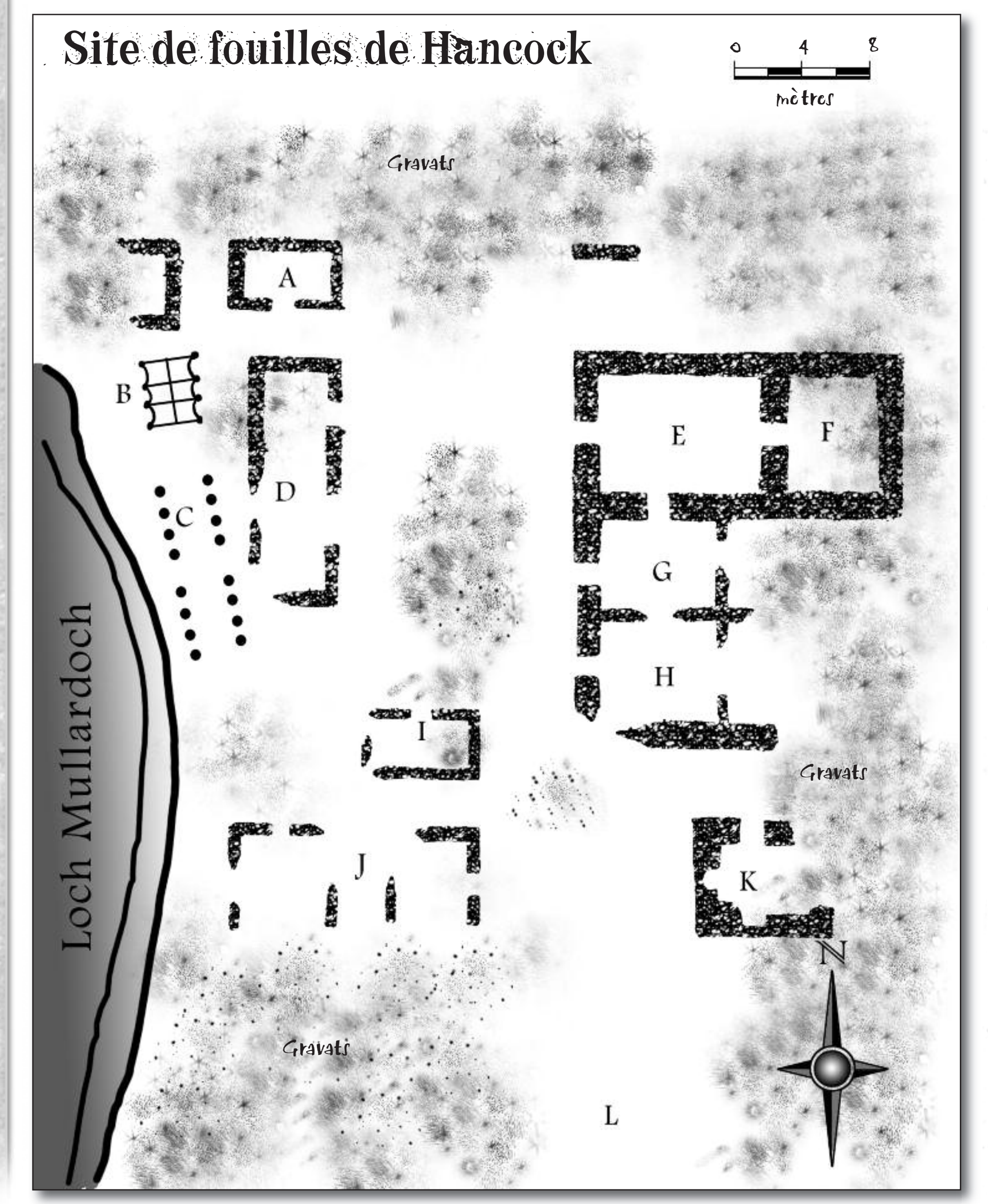
Les fouilles avaient lieu sur la rive nord du Loch Mullardoch. Pour leur situation géographique, consultez la version du gardien de la carte de la région au début du paragraphe sur Cannich.

La zone toute entière est recouverte de gravats excavés. Un campement est situé près des eaux du loch. Un **test réussi de Sciences humaines : histoire** identifie certains des artefacts comme étant d'origine romaine, mais les autres échappent à toute classification. Dessinez le plan du « Site de fouilles de Hancock » au fur et à mesure que les investigateurs explorent le coin.

SITE A : des fondations bien préservées. Ce petit bâtiment pourrait avoir été la résidence du meneur de la communauté évoluant autour du temple. Henry Hancock a placé près des fondations une tente qui est devenue le quartier général de l'équipe.

A l'intérieur, deux tables de bois sont recouvertes d'objets anciens, notamment des armures et d'autres artefacts ayant appartenu à des légionnaires romains.

SITE B : la tente de Henry Hancok. Des papiers d'ordre personnel permettent d'identifier l'ancien occupant des lieux. De nombreux objets et vêtements portent les lettres « HMH ». Le contenu de la tente semble avoir été fouillé mais peu d'objets paraissent



avoir été cassés ou pris. Une pierre étoilée à cinq branches se trouve sous la couchette. Parmi les papiers il est possible de trouver la transcription manuscrite de quelques lignes provenant d'un livre identifié comme étant le *Cultes Innomés*. Voir **Papiers de Cannich n°10**.

SITE C : deux rangées de piquets. Cet endroit contenait deux tentes désormais disparues (Duncan MacBain les a coulées dans le lac pour donner du crédit à l'histoire disant qu'Adam Chisholm est reparti soudainement pour l'Afrique). Les pieux sont encore plantés dans le sol, mais les cordes qui les attachaient aux tentes ont été coupées récemment.

SITE D : une ancienne étable (le corps d'Adam Chisholm est enterré sous les gravats du coin sud-ouest).

SITE E : temple de Nyarlathotep. Cet endroit a été visiblement fouillé par les frères MacQuarrie et ne contient plus rien d'intéressant à l'exception d'une grande statue ressemblant à un sphinx doté d'un ovale lisse en guise de visage. Un **test réussi de Mythe de Cthulhu** l'identifie comme étant une représentation d'une des mille formes de Nyarlathotep.

SITE F : le temple d'Azathoth. Cet endroit doit être excavé pour pouvoir révéler ses secrets. Un **test réussi de Mythe de Cthulhu** identifie le temple grâce à l'analyse des éléments gravés sur les autels. Les os de plusieurs hommes et de deux êtres ressemblant à de grands reptiles (hommes-serpents) peuvent être découverts en creusant d'avantage. Deux restes humains peuvent être considérés comme romains compte tenu de leur équipement. Si un personnage-joueur connaît le sortilège Création de Portail, il peut constater qu'un passage magique similaire faisait autrefois partie de la salle. Il n'existe en revanche aucun moyen de savoir où cette porte menait.

SITE G : quartiers des prêtres. Quelques ustensiles et fragments de poteries peuvent être trouvés dans les gravats.

SITE H : salle à manger. Cette zone du temple a été nettoyée de ses artefacts.

SITE I : entrepôt. Enterrée sous des gravats et un squelette de Romain se trouve la troisième portion du Disque de R'lyeh.

SITE J : baraquements. Des morceaux de poteries et des armes non-romaines peuvent y être trouvées facilement.

SITE K : une tour fortifiée. Un grand nombre de squelettes sont enterrés sous les gravats au Nord. Tous les squelettes ne sont pas humains – certains appartenaient à des hommes difformes ou à des reptiles humanoïde (du peuple serpent).

SITE L : le sentier sud mène jusqu'à Cozae Lodge et la route va vers Cannich.

« Un excellent exemple de groupe picte maléfique est celui du Loch Mullardoch en Écosse. Ces hommes adoraient l'entité connue ailleurs sous le terme de Démon Sultan mais, comme dans d'autres lieux, pratiquaient leurs rites en obéissant à des êtres d'une espèce plus ancienne et plus maligne. En fait, je sais de source sûre que les survivants de l'ère pré-humaine des reptiles arpentent encore la Terre aujourd'hui.
Un autre endroit où de telles créatures pourraient bien résider se trouve en Amérique du Nord, où les Grands Anciens étaient adorés bien avant la venue de Christophe Colomb. Je pense notamment à plusieurs lieux situés dans la province espagnole d'Alta California. »

– Cultes Innomés,
version et traducteur inconnus

Papiers de Cannich n°10

La Maison de MacBain

Duncan MacBain vit dans une villa en pierres coiffée d'un toit de chaume. Cette demeure repose contre une petite falaise, juste à côté d'une montagne appelée Creag Dhubh. Un sentier bien entretenu va de cet endroit jusqu'au sommet ; un embranchement permet de passer à travers les bois pour aller jusqu'à Cozae Lodge. Une belle source d'eau fraîche émerge un peu plus bas de la colline, en dessous de la demeure.

La porte est le seul point d'entrée du bâtiment. Elle est fermée à l'aide d'un loquet et d'un vieux cadenas – un **test réussi de Métier : serrurerie** permet d'ouvrir le tout, mais le loquet ou l'anneau pourraient également être forcés.

POINT 1 : pièce principale. Une grande table de bois occupe la majorité de l'espace. Elle est couverte de papiers, de sept vieux livres et de toutes sortes de composants occultes. Les documents ont été rédigés à l'aide du code secret de Duncan et n'auront guère d'intérêt pour quelqu'un d'autre. Une chaise en piteux état est le seul autre objet dans la pièce. Une arche masquée par un rideau mène à la chambre de MacBain.

Il y a ici six livres portant sur la magie et l'occulte. Les lire tous augmentera le score de Sciences occultes de 25 %, bien que les ouvrages ne soient pas suffisamment pointus pour permettre de dépasser un score final de 50 % dans la compétence.

Le septième livre est Magie Véritable, en anglais, par Théophilius Wenn, 17e siècle. Cette version est une copie du manuscrit original datant du 19e siècle, simplifiée mais sans erreur majeure. C'est une véritable encyclopédie des connaissances sur le Malin.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 6
SAN : 1
Sortilèges : Appeler l'Unique (Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs), Appeler l'Esprit de l'Air (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Appeler Celui qui est Ailé (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Parler au Noir Démon (Appeler/Congédier Nyogtha)

Attachée sous le siège se trouve une liste de tous les membres de l'assemblée dans la région de Cannich. Elle inclut également leurs degrés actuels au sein du Crépuscule d'Argent. Voir ***Papiers de Cannich n°11***

On trouve également sous ce même siège une lettre non datée de Carl Stanford pour MacBain. Voir ***Papiers de Cannich n°12***

POINT 2 : la chambre à coucher. Elle contient un châlit cabossé en cuivre avec un matelas à plumes, des draps sales et une petite couette. Une vieille penderie en mauvais état se tient contre le mur nord.

Un deuxième lit, bien plus sommaire, a été mis sur le sol et soigneusement préparé comme si son occupant était sûr de revenir.

Sous le lit se trouve une petite boîte contenant des saletés et une montre à gousset en or avec les initiales « H.M.H. » gravées sur le dos.
La penderie contient des vêtements, plusieurs bougies et une boîte d'allumettes.

Derrière une penderie usée et un épais rideau se trouve l'entrée d'un tunnel creusé à la main à travers la falaise de granite. Les grottes A et B peuvent toutes deux êtres atteintes par ce passage.

Membres de l'assemblée

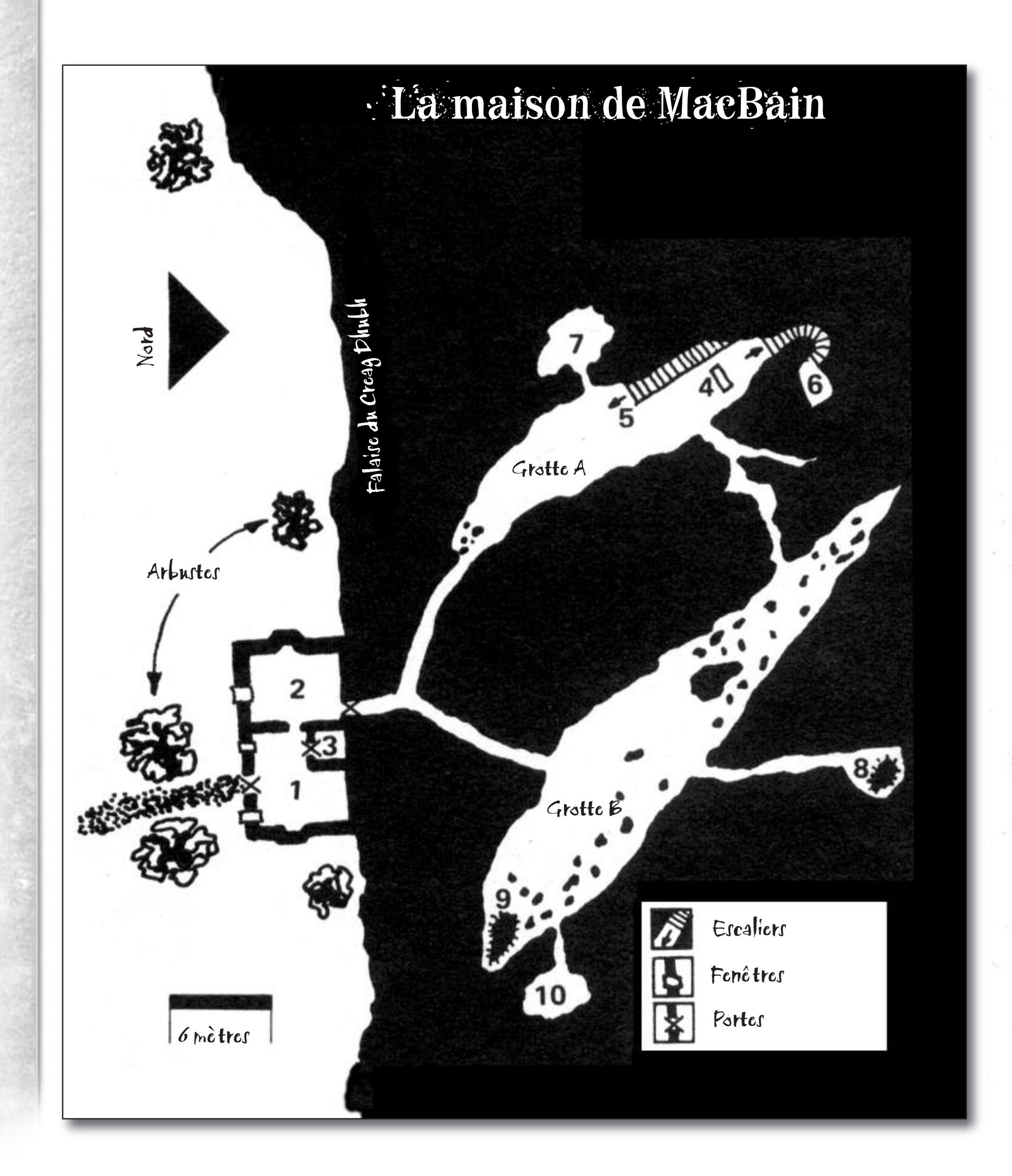
D. MacBain (FdYS)
F. MacInnes (GdPA)
W. MacMurdo (GdPA)
T. Hayes (GdPA)
J. MacQuarrie (GdPA)
A. MacGillivray (ChevVExt)
I. MacLennan (ChevVExt)
M. MacNair (GdPA)
A. MacQuarrie (ChevVExt)
W. Wassle (GdPA)

Papiers de Cannich n°11

POINT 3 : la cuisine. Une petite arrière-cuisine, un garde-manger et un four à bois ; quelques pots, poêles et assiettes crasseux ; une douzaine de conserves de nourriture et demi-bouteille de whisky.

Les grottes

Il y a deux grottes, la A et la B, et toute une série de passages et de recoins qui leurs sont liés. Ensemble, ils composent l'antichambre d'un énorme complexe du peuple serpent se trouvant dans les profondeurs.



Le peuple serpent ne s'attend pas à une invasion de ses cavernes et ne sera pas sur ses gardes. Néanmoins, si un personnage échoue à **un test de Discrétion**, ou si quelqu'un provoque délibérément un bruit important comme hurler sous l'effet d'une folie temporaire, les hommes-serpents alertés tendront une embuscade au groupe.

L'homme-serpent Sept (qui se trouve également dans le paragraphe « Personnages ») appelle des Chthoniens s'il s'attend à du grabuge. Il évite quant à lui le combat mais lance ses sortilèges avec adresse. Les neuf autres hommes-serpents attaquent sans se soucier des risques qu'ils encourent ; ils comptent en effet sur Sept pour utiliser Résurrection sur eux s'ils venaient à mourir. Ces neufs créatures sont des exemples dégénérés de la race des hommes-serpents et sont dotés d'une INT basse ; numéro Sept manie également le rayon mortel avec une adresse démoniaque.

Grotte A

Une grande caverne naturelle a été modifiée pour devenir un temple. Un unique homme-serpent monte la garde dans la pièce 25 % du temps.

POINT 4 : un autel couvert de marques brunes et d'éraflures. Le voir coûte 0/1D3 points de Santé mentale. Un **test réussi de Mythe de Cthulhu** révèle que l'objet est dédié à Nyarlathotep, le Chaos Rampant.

POINT 5 : des marches de pierre montant. Une quantité innombrable de pieds ont foulé ce passage usé. L'escalier mène jusqu'à une porte secrète située près des pierres levées sur le sommet de la montagne.

Deux hommes-serpents gardent le passage supérieur 75 % du temps. S'ils détectent des intrus, ils font feu de leurs rayons mortels depuis le haut des escaliers jusqu'à ce que de l'aide arrive. Pour plus d'informations à propos de ces armes, voir le paragraphe sur le peuple serpent dans la section « Personnages ».

POINT 6 : une volée de marches descendant. Cet escalier étroit mène jusqu'aux entrailles de la terre, directement dans les quartiers du peuple serpent, situés au cœur d'un complexe de tunnels massif s'étendant sur plusieurs kilomètres. Sept hommes serpents se trouvent là 75 % du temps.

POINT 7 : la salle des ossements. Celle-ci est jonchée d'un nombre incalculables de restes humains. Tous ont été sacrifiés rituellement par le peuple serpent.

A l'extrémité sud de la pièce se trouve un coffret de bois rempli de couvertures. Celui-ci contient le bébé des MacRae encore vivant. Si les investigateurs ne fouillent pas la pièce, l'enfant se met à pleurer jusqu'à ce qu'ils finissent par l'entendre et le sauver.

Si les investigateurs mettent plus d'une poignée de jours à atteindre cet endroit, le gardien peut souhaiter les faire arriver trop tard ; dans ce cas, ils trouvent le corps du bébé parmi les ossements.

(Carl Stanford pour Duncan MacBain, ni date ni adresse)

Cher M. MacBain,

Cette lettre vous introduira auprès de Belphegor, un membre important de notre Ordre. Celui-ci vous a été envoyé pour vous aider dans vos recherches des fragments manquants du Disque de R' lyeh. Poursuivez votre surveillance des agents de Jacob Hancock ; ils pourraient en effet trouver d' autres portions de l' artefact à n' importe quel moment. Si cela devait arriver, vous devrez penser à notre Seigneur et ne leur accorder aucune pitié.
J' attends de vous une rapide découverte du disque complet. Votre départ ainsi que celui de Belphegor ont donc été arrangés par nos agents à Londres. Vous devrez être tous deux sur le bateau quand celui-ci partira.
Obéissez à Belphegor comme vous m' obéiriez. Gloire aux Dieux. Yog-Sothoth Neblod Zin.

Avec toute ma confiance en vos capacités,
Carl Stanford

Grotte B

C'est une grande caverne naturelle, obscurcie par de nombreuses stalagmites et stalactites. Elle est reliée à la grotte A. Cette portion des cavernes est normalement vide.

POINT 8 : cette entrée de tunnel est recouverte de limon. Le passade descend presque à pic. Si le peuple serpent découvre des intrus, il appelle un Chthonien qui remonte vers la surface via ce tunnel ou par celui du point 9. Des investigateurs tentant de descendre en rappel par un de ces tunnels tomberont sur un Chthonien, que celui-ci ait été appelé ou non.

POINT 9 : une autre bouche s'ouvrant sur un gouffre profond. De légères traces de limon peuvent être aperçues le long de la paroi la plus au Nord-Ouest. Voir aussi le point 8.

POINT 10 : une petite chambre.
Le peuple serpent a laissé deux rayons mortels suspendus à un mur. Pour plus d'informations sur ces armes, voir le passage sur les hommes-serpents dans la section « Personnages ».

*On peut aussi trouver des provisions de viande séchée. Du jambon humain. Toute personne réalisant cela via un **test réussi de Médecine ou de Culture artistique : gourmet** perd 0/1D2 points de Santé mentale*

Les sorciers ont assassiné Adam Chisholm et laissé ici la troisième partie du Disque de R'lyeh pour plus de sécurité.



Sept

Meneur serpent, plusieurs milliers d'années, descendant pur et complet

CON	18	Endurance	90 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	20	Intuition	99 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Mouv	8
Impact	+2
Points de Vie	15

Compétences

Athlétisme	60 %
Discrétion	75 %
Écouter	90 %
Mythe de Cthulhu	40 %
Se cacher	70 %
Traquer par la chaleur	75 %
Trouver Objet Caché	88 %

Attaques

- Morsure 75 %
  dégâts 1D8 + poison de VIR 18 (voir venin de cobra dans le livre des règles)
- Rayon mortel 95 %
  dégâts égaux à (30-CON de la cible)

Armure : 1 point d'écailles

Santé mentale : 2/1D8+2

Sortilèges : connaît tous les sortilèges contenus dans les règles de *L'appel de Cthulhu*, mais ceux-ci sont les plus utilisés : Concocter le Breuvage de l'Espace, Conjurer le Cristal de Mortlan, Contacter une Divinité/Yig, Déflagration Mentale, Épuiser le Pouvoir, Enchanter un Couteau, Hypnotisme, Invulnérabilité, Poussière de Suleiman, Ressemblance, Résurrection, Signe de Voor

Numéro d'homme-serpent

	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**8**	**9**	**10**
FOR	13	13	11	13	12	13	12	16	11
CON	08	10	11	09	10	13	13	12	17
TAI	05	07	06	05	05	04	06	07	06
INT	08	09	08	07	09	07	07	05	04
POU	09	09	10	09	09	09	07	11	13
DEX	14	14	11	10	11	11	10	11	12
PdV	07	09	09	07	08	09	10	10	12
Rayon †	40%	45%	40%	35%	45%	35%	35%	25%	20%
Morsure*	35%	35%	40%	35%	45%	50%	35%	35%	60%
Dég*	1D8	1D8	1D8	1D8	1D8	1D8	1D8	1D8	1D8
VIR*	8	10	11	9	10	13	13	12	17

† Dégâts du rayon mortel : 30 moins la CON de la cible

**en mordant, un homme-serpent injecte également un poison de VIR égale à sa CON. Voir venin de cobra dans le livre des règles.*

Armure : 1 point d'écailles

Perte de SAN : voir un homme-serpent coûte 0/1D6 SAN

Sortilèges importants

Enchanter un projectile

Enchante suffisamment de petits projectiles tels que des pierres de fronde, des têtes de flèches ou des balles pour qu'ils puissent tenir dans une main. Le sorcier doit sacrifier 1 POU et 1D4 points de Santé mentale, et doit tremper le(s) projectile(s) devant être enchanté(s) dans le sang d'une créature de TAI 4 ou plus. Le sortilège peut être lancé en une heure environ. Une fois enchanté, un projectile inflige 1 point de dégâts supplémentaire – une balle enchantée de pistolet de calibre 22 infligera donc 1D6+1 points de dégâts. Une telle attaque inflige des dégâts complets aux créatures uniquement vulnérables aux armes magiques ou normalement invulnérables aux armes susceptibles d'empaler. Les armures protègent normalement contre les projectiles enchantés.

Enchanter un bâton

Enchante un bâton grand, moyen ou petit. Le sorcier sacrifie 1 POU et 1D4 points de Santé mentale et doit tremper l'objet dans le sang d'une créature de TAI 4 ou plus. Le sortilège peut être lancé en une heure environ. Une fois enchanté, un bâton inflige 1 point de dégâts supplémentaire (par exemple, 1D6+1 pour un petit gourdin ou 1D8+1 pour un grand bâton), plus l'impact bien évidemment. Une telle attaque inflige des dégâts complets aux créatures uniquement vulnérables aux armes magiques et agit comme une arme pouvant empaler contre n'importe quelle créature ou substance, y compris celles normalement invulnérables aux empalements (en d'autres termes, une réussite spéciale obtenue lors d'une attaque entraîne toujours des dégâts maximisés ainsi qu'une ***douleur vive***). Les armures protègent normalement contre les bâtons enchantés.

Personnages

Membres de l'Assemblée

La plupart des résidents du coin évitent les étrangers et n'ont que peu de choses à leur raconter. Les récents événements ayant impliqué Henry Hancock ne sont connus de personne à l'exception des sorciers, en tous cas jusqu'à ce que le corps de Hancock ou de Chisholm soit trouvé et exhumé.

Belphegor

Jeune homme mince, pointilleux et exigeant. Sur son avis de recherche, il est rasé, aussi a-t-il commencé à se laisser pousser la barbe. Ses cheveux sont noirs et il porte toujours un de ses nombreux costumes bon marché.

Il a été envoyé ici pour diriger les recherches du Disque de R'lyeh de l'assemblée des sorciers mais a été remplacé par son aînée, Anne Chantraine, après avoir été incapable de retrouver tous les morceaux de l'artefact. Il porte toujours un couteau rangé dans un étui caché sous sa veste, une arme dissimulée et donc illégale. Carl Stanford lui a promis de lui apprendre le sortilège Voler la Vie aussi tôt que le Disque de R'lyeh aura été trouvé, aussi a-t-il hâte de réussir au point parfois de friser l'imprudence. Il est actuellement recherché en raison d'une série de meurtres ayant eu lieu dans la région de Londres.

Personnages-non-joueurs classés par lieu et par fonction

Chaque nom est suivi par un lieu de résidence et une brève note d'identification. Des caractéristiques et une personnalité détaillées de ces personnages se trouvent dans la section « Personnages ».

CANNICH

Alliés potentiels
Tommy Hayes, King's Head Inn, membre de Scotland Yard, enquête sur Belphegor en infiltrant les rangs des sorciers
Angus MacNair, fermier dont la sœur a rejoint les sorciers
Sandy MacNeil, agent de police du coin
Rab MacRae, mari d'Elizabeth, fermier

Informations
Andrew Kennedy – réside au King's Head Inn, archéologue et spécialiste des Pictes
Tammas MacIvar – directeur des postes
Jamie MacNab – propriétaire de la seule boutique de la ville
Dr Lorne MacParlan – docteur local et érudit
Elizabeth MacRae – mère du bébé kidnappé

Membres de l'assemblée
Anne Chantraine – véritable meneuse des sorciers, Seigneur du Crépuscule d'Argent
Alistair MacGillivray (ChevVExt) – King's Head Inn, enseignant
Fergus MacInnes (GdPA) – propriétaire du King's Head Inn
Ian MacLennan (ChevVExt) – plus riche fermier des environs
Wully MacMurdo (GdPA) – brute de la ville
Margaret MacNair (GdPA) – serveuse au King's Head Inn
Willie Wassle (GdPA) – fermier devenu fou

COZAE LODGE

Informations
Sandy MacBean – berger
Ian MacDonald – fermier

INVERNESS

Informations
Père Andrew MacBride – prêtre catholique

LIATRE

Informations
Rabbie MacLaren – trappeur

Membres de l'assemblée
Andrew MacQuarrie (ChevVExt) – fermier
Jamie MacQuarrie (GdPA) – frère d'Andrew, fermier

MAISON DE MACBAIN

Membres de l'assemblée
Belphegor (FdYS) – meneur apparent des sorciers
Duncan MacBain (FdYS) – véritable meneur des sorciers après Anne Chantraine

Belphegor

33 ans, Fils de Yog-Sothoth

APP	16	Prestance	80 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 0

Compétences
Conduite : automobiles 35 %
Discrétion 75 %
Écouter 80 %
Mythe de Cthulhu 21 %
Persuasion 95 %
Sciences formelles : astronomie 70 %
Sciences humaines :
- Archéologie 25 %
- Histoire 50 %
Sciences occultes 90 %
Se cacher 45 %

Langues
Anglais 80 %
Français 40 %
Italien 95 %
Latin 80 %

Armes
• Dague 75 %
dégâts 1D4
• Dague lancée 90 %
dégâts 1D4

Sortilèges
Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Contacter un Chthonien, Contacter une Divinité/Cthulhu,Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Contacter un Profond, Contacter le Peuple Serpent, Création de Portail, Déflagration Mentale, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Signe des Anciens, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth



Anne Chantraine

317 ans, Seigneur du Crépuscule d'Argent

APP	17	Prestance	85 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	35	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	0

Compétences

Bibliothèque	79 %
Déguisemen	65 %
Discrétion	90 %
Droit	35 %
Écouter	75 %
Métier : serrurerie	80 %
Mythe de Cthulhu	55 %
Navigation	55 %
Négociation	55 %
Premiers soins	90 %
Psychologie	87 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	90 %
- Pharmacologie	45 %
- Poisons	90 %
Sciences formelles : astronomie	75 %
Sciences humaines :	
- Archéologie	65 %
- Histoire européenne	90 %
Se cacher	70 %
Trouver Objet Caché	90 %

Langues

Allemand	58 %
Arabe	77 %
Anglais	90 %
Français	99 %
Grec	56 %
Latin	93 %
Russe	60 %

Armes

- Couteau de combat 80 %
  dégâts 1D4+2 (ne le porte pas d'ordinaire)
- Automatique .22 court* 90 %
  dégâts 1D6+1

** Les balles enchantées infligent des dégâts entiers aux créatures pouvant être seulement blessées par les armes magiques*

Sortilèges

Utilise surtout Déflagration Mentale, Enchanter un Projectile, Épuiser le Pouvoir et Voler la Vie, possède autrement tous les sortilèges du livre des règles et d'autres au souhait du gardien.

Anne Chantraine

Belle, dotée de longs cheveux bonds, arborant parfois un air malicieux, elle porte généralement un pull et paraît avoir dans les 19 ans.

Elle a pris le contrôle de l'assemblée des sorciers à Cannich et réside actuellement dans la demeure de Ian MacLennan.

Anne Chantraine semble être une jeune Française d'une grande beauté, bien qu'elle soit née en Écosse en 1603, ce qui lui donne en réalité plus de trois-cents ans. Elle fut arrêtée pour avoir pratiqué la sorcellerie quand elle avait dix-sept ans, mais parvint à s'échapper avec l'aide d'associés qui la remplacèrent par une autre fille lui ressemblant. Chantraine s'enfuit alors en France où elle apprit le sortilège Voler la Vie.

En 1657, elle fit partie des fondateurs du groupe des Seigneurs du Crépuscule d'Argent. Quand les choses devinrent trop dangereuses pour elle en France, elle se rendit à Londres où elle rencontra Carl Stanford. Puis elle revint en Écosse en 1730, son apparence inchangée après plus d'une centaine d'années d'exil.

Elle fut arrêtée pour sorcellerie en 1745 mais fut relâchée après avoir séduit un puissant noble des environs. Elle voyagea alors jusqu'aux Amériques, espérant y retrouver John Scott mais découvrant sur place que le sorcier avait été tué. Elle l'avait rencontré des années auparavant quand elle avait visité Boston. Elle se cacha pendant plusieurs décennies et profita de ce temps pour étudier l'histoire et l'occultisme avec diligence.

Ses recherches et celles des autres membres du Crépuscule d'Argent révélèrent la localisation de R'lyeh ainsi que la façon avec laquelle la cité engloutie pouvait être ramenée. Depuis lors, les Seigneurs du Crépuscule d'Argent ont cherché à faire remonter l'île et à voir s'ouvrir les portes du palais de Cthulhu. Quand Belphegor eut du mal à trouver le Disque de R'lyeh, Carl Stanford demanda à la sorcière de se rendre à Cannich et de prendre sa place.

Anne étant quasiment immortelle, elle se montre prudente et ne fait jamais quelque chose pouvant la mettre en danger physiquement. Elle dissimule un automatique .22 sur elle et dort même avec lui. Elle ne porte que rarement des munitions supplémentaires (elles seraient bien trop difficiles à cacher). Elle se fie à son apparente jeunesse et à son innocence feinte pour se protéger.

Quand Stanford voulut mettre en place l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent, Anne Chantraine recommanda la ferme de John Scott comme lieu d'implantation mais Carl fit mieux que ça : il ressuscita John Scott et le laissa construire l'Ordre.

Anne est recherchée par l'Union soviétique ; elle a tué deux soldats et s'est échappée durant la confusion que causa la prise de Petrograd (Saint-Pétersbourg) par les Bolchéviques en 1917. Elle espère que le passage du temps les fera l'oublier et qu'elle pourra réclamer la propriété qu'elle a laissé là-bas.

Duncan MacBain

Un vieil homme flétri avec de fins cheveux gris et un air mauvais.

Duncan MacBain est un ami personnel de Carl Stanford et correspond régulièrement avec ce dernier. Il dirigeait l'assemblée jusqu'à ce que Belphegor arrive. Les villageois le voient comme un vieux fou ; il vit seul sur le Creag Dhubh, dans une petite maison de pierres dotée d'un toit de chaume. Construite directement contre la falaise, la demeure dissimule en fait l'entrée des grottes du peuple serpent.

MacBain s'est lié d'amitié avec les quelques hommes-serpents qui visitent régulièrement la surface et il pourra leur demander leur aide si nécessaire.

Le vieil homme se promène régulièrement dans la forêt avec son fusil de chasse (il ne quitte que très rarement sa maison sans cette arme et l'emmène même lorsqu'il se rend à Cannich pour acheter des provisions). Personne ne fait vraiment attention à lui.

Alistair MacGillivray

Homme mince et rusé, il est souvent occupé à chiper la monnaie sur le comptoir ou à voler le verre de quelqu'un d'autre. Pris sur le fait, il s'excuse avec la plus grande sincérité.

Carl Stanford a envoyé MacGillivray à Cannich, pensant que MacBain pourrait faire bon usage de ses talents. Provenant de Galashiels, plus au Sud, il réside actuellement au King's Head Inn à Cannich. Il se présente comme étant un professeur des écoles en vacances prolongées, mais sa qualité d'homme du Sud fait que de nombreuses personnes trouvent ses manières pour le moins louches. Quand les corps de Hancock et de Chisholm auront été retrouvés, il fera partie de ceux arrêtés par les détectives d'Inverness.

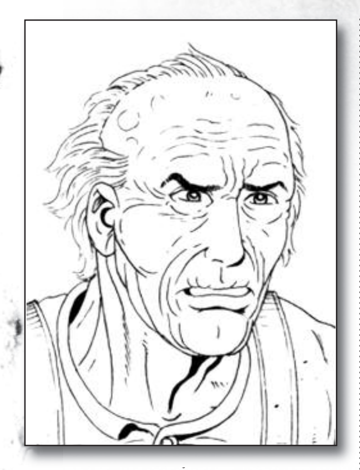
Interrogé par les investigateurs, il ne livre aucune information utile.

Fergus MacInnes

Homme grand et fort, avide de combats et très dangereux dans une bagarre, il possède également la taverne du King's Head Inn de Cannich et il n'y a guère de choses qui s'y passent sans qu'il soit au courant.

MacInnes est ambitieux et désire avoir la main-mise sur les autres villageois. Il a récemment rejoint l'assemblée des sorciers en espérant que celle-ci lui permettrait d'exaucer ses ambitions.

C'est un homme impitoyable qui ne laissera rien ni personne se mettre en travers de ses



Duncan MacBain

74 ans, Fils de Yog-Sothoth

APP	07	Prestance	45 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 09
Santé Mentale 0

Compétences

Baratin 80 %
Écouter (un peu dur de la feuille) 40 %
Mythe de Cthulhu 20 %
Persuasion 70 %
Sciences de la vie : hist naturelle 80 %
Sciences formelles : astronomie 80 %
Sciences humaines : histoire 50 %
Sciences occultes 75 %

Langues

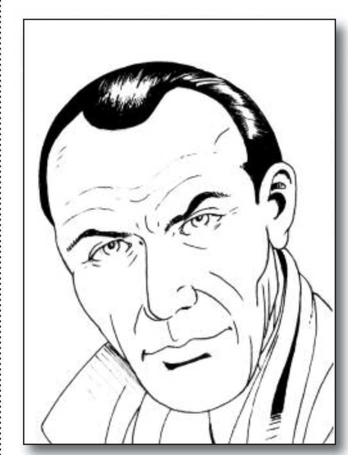
Anglais 60 %
Latin 13 %

Armes

• Fusil calibre 20 60 %
dégâts 2D6

Sortilèges

Concocter le Breuvage de l'Espace, Contacter un Chthonien, Contacter une Goule, Contacter le Peuple Serpent, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor



Alistair MacGillivray

40 ans, Chevalier du Vide Extérieur

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 14
Santé Mentale 0

Compétences

Athlétisme 40 %
Bibliothèque 80 %
Conduite : automobile 30 %
Crédit 50 %
Discrétion 50 %
Mythe de Cthulhu 19 %
Navigation 70 %
Négociation 50 %
Sciences humaines :
- Archéologie 15 %
- Histoire 60 %

Langues

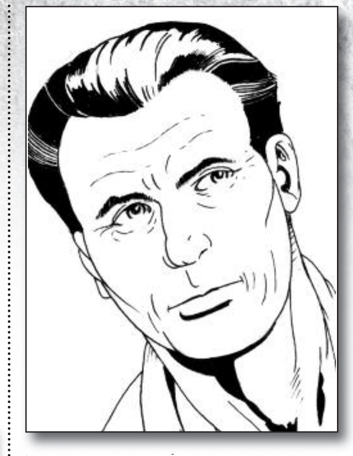
Anglais 75 %
Français 33 %
Latin 25 %

Armes

• Couteau de combat 75 %
dégâts 1D4+2

Sortilèges

Appeler/Congédier Azathoth, Déflagration Mentale, Terrible Malédiction d'Azathoth



Fergus MacInnes

47 ans, Initié du Crépuscule d'Argent

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale 0

Compétences

Athlétisme 50 %
Baratin 75 %
Brasser de la bières 75 %
Comptabilité 35 %
Crédit 65 %
Discrétion 60 %
Goûter 50 %
Mythe de Cthulhu 03 %
Persuasion 55 %
Sciences formelles : chimie 25 %
Sciences occultes 75 %
Trouver Objet Caché 55 %

Langues

Anglais 25 %

Armes

• Bagarre 65 %
dégâts 1D3+2
• Bouteille de bière 60 %
dégâts 1D8+2
• Bouteille de bière lancée 55 %
dégâts 1D8

Sortilèges

Bénir un Équipage



Ian MacLennan

43 ans, Chevalier du Vide Extérieur

APP	08	Prestance	40 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 0

Compétences

Athlétisme 50 %
Baratin 60 %
Comptabilité 35 %
Conduite : automobile 50 %
Crédit 68 %
Écouter 55 %
Métier : fermier 70 %
Mythe de Cthulhu 18 %
Négociation 60 %
Pratique artistique (chant) 75 %
Sciences de la vie :
- Botanique 75 %
- Histoire naturelle 55 %
Trouver Objet Caché 30 %

Langues

Anglais 50 %

Armes

• Bagarre 65 %
dégâts 1D3+2
• Couteau de combat 85 %
dégâts 1D4+2+2
• Fusil cal. 20 70 %
dégâts 2D6



Willie Assle

62 ans, Gardien de la Porte d'Argent

APP	05	Prestance	25 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	09
Santé Mentale	0

Compétences

Discrétion	75 %
Écouter	50 %
Mythe de Cthulhu	19 %
Pister	45 %
Sciences occultes	90 %

Langues

Anglais	30 %

Armes

• Bâton enchanté dégâts 1D8+1	60 %

Sortilèges

Appeler/Congédier Azathoth, Enchanter un Bâton, Signe des Anciens

plans. Il est néanmoins prudent et n'attaque que lorsque les chances sont en sa faveur et qu'il ne risque pas d'être accusé d'un quelconque crime. Il ne veut surtout pas que les villageois le soupçonnent.

MacInnes fait bien attention à faire ami-ami avec toutes les personnes restant dans son établissement afin de pouvoir tenir l'assemblée informée de leurs activités.

Si on lui pose des questions sur Henry Hancock, l'homme déclare penser que les deux archéologues sont retournés en Afrique. Il ajoute que M. Chisholm avait été effrayé d'apprendre que quelques loups rôdaient encore dans cette partie des Highlands (cela est faux, bien que la plupart des personnes possédant des moutons dans la région y croient).

Ian MacLennan

Ian semble être un homme chaleureux qu'on peut fréquemment voir en train de s'amuser avec bonne humeur, et pourtant son caractère comporte une zone d'ombre plus froide, flirtant avec la menace. Il est toujours bien habillé et impeccablement soigné.

Étant le fermier le plus riche de la région, MacLennan fait également partie du chœur de la représentante locale de l'Église écossaise et constitue un citoyen modèle. Il abrite aussi un simple d'esprit du coin, Willie Wassle. Anne Chantraine demeure également chez lui, une situation qui nourrit quelques ragots bien que MacLennan ait suffisamment d'argent pour que les langues pendues manquent de conviction. Personne dans sa ferme ne connaît le moindre élément pouvant relier ces personnes à des affaires surnaturelles.

MacLennan finance généreusement l'assemblée de Cannich et ses membres font tout ce qu'ils peuvent pour préserver son aura de respectabilité et le crédit dont il jouit dans la bonne société.

Wully MacMurdo

C'est un homme puissant doté d'un cou de taureau, pas très brillant mais suffisamment futé pour s'en sortir dans la vie. Ses cheveux sombres sont généralement en pagaille et il arbore constamment une expression étrange, comme s'il réfléchissait ou cherchait quelque chose – « une chemise propre » dit-on souvent pour rigoler.

Physiquement, il est le plus puissant des sorciers et c'est lui qui se charge de tout le travail pénible. S'il sent qu'une bagarre est sur le point d'arriver, il se fabrique un gourdin en arrachant un morceau de meuble ou une grosse branche d'arbre.

Il vit à Cannich. Si quelqu'un lui pose des questions, surtout au sujet d'événements étranges, il racontera toute une série d'histoires portant sur des loup-garous. Il ne pourra pas être dupé au point de porter préjudice aux sorciers.

Margaret MacNair

Miss MacNair est serveuse au King's Head Inn. Les cheveux sombres, le visage soigné, âgée de seulement 23 ans, c'était une fille pleine d'entrain – à défaut d'être vigoureuse – avant que Henry Hancock ne vienne à Cannich.

Elle tomba amoureuse de lui et lui fournit à sa demande une pierre étoilée portant un Signe des Anciens, mais quand il refusa de répondre à son affection, elle le trahit auprès de l'assemblée. Sa mort amena la jeune femme au bord de la folie et lui fit perdre tout souvenir de son ancien amour. A présent, elle devient catatonique chaque fois que son nom est mentionné.

MacNair ne trahira pas consciemment les sorciers, mais une personne utilisant Baratin pourra la duper et lui faire révéler quelques éléments, à condition que le nom de Henry Hancock ne soit pas mentionné.

Andrew MacQuarrie

Homme blond doté d'un teint pâle et d'un regard renfrogné, Andrew vit avec son frère Jamie dans le hameau de Liatrie près de Cannich. Les deux frères sont des membres dévoués de l'assemblée des sorciers mais ils tendent à se montrer un peu trop enthousiastes : ils sont personnellement responsables de plusieurs meurtres, y compris ceux de Hancock et de Chisholm, des assassinats pas toujours nécessaires. Eux considèrent qu'ils protègent en quelque sorte l'assemblée par leur propre violence.

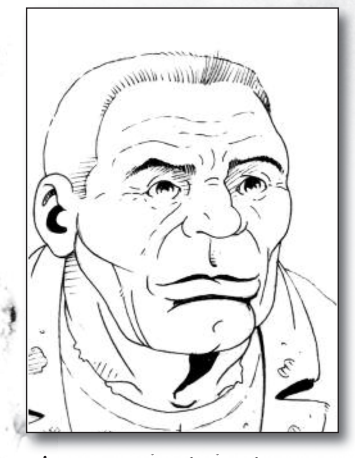
Jamie MacQuarrie

Jamie est le petit frère d'Andrew ; il est lui aussi blond avec un teint pâle et un regard mauvais. Des deux, Jamie est de peu le plus fort, s'occupant des actes de violence là où Andrew, le plus intelligent, se charge des bagarres. Jamie admire grandement Andrew et tente de l'imiter aussi souvent que possible.

Willie Wassle

Willie ne se lave, ou ne se rase, ou ne boutonne sa chemise, que rarement. Il a toujours l'air dans la lune mais il faut dire que Willie est réellement fou. Il passe son temps à bredouiller des mots au sujet d'un certain « Azzadod le Grand ». Toute personne l'écoutant pendant quelques secondes finira par être convaincue que le pauvre homme devrait être enfermé, tout en comprenant que le malheureux n'est pas dangereux et qu'il ne ferait pas de mal à une mouche.

Il vit dans un appentis situé derrière la grange de Ian MacLennan. Ce dernier sait que son



Wully MacMurdo

28 ans, Gardien de la Porte d'Argent

APP	08	Prestance	40 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	03	Connaissance	15 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact +4
Points de Vie 16
Santé Mentale 0

Compétences

Discrétion 50 %
Écouter 80 %
Mythe de Cthulhu 14 %
Pister 15 %
Sciences de la vie :
- Histoire naturelle 45 %
- Zoologie 10 %
Se cacher 35 %
Trouver Objet Caché 35 %

Langues

Anglais 30 %

Armes

• Bagarre 80 %
dégâts 1D3+4
• Grand bâton 70 %
dégâts 1D8+4



Margaret MacNair

23 ans, Gardien de la Porte d'Argent

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	04	Connaissance	20 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 20

Compétences

Comptabilité 25 %
Écouter 50 %
Premiers soins 60 %
Trouver Objet Caché 30 %

Langues

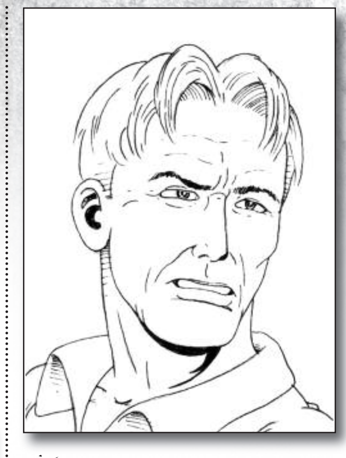
Anglais 30 %

Armes

• Petit bâton 50 %
dégâts 1D6

Sortilèges

Signe des Anciens



Andrew MacQuarrie

30 ans, Chevalier du Vide Extérieur

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	04	Connaissance	20 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 13
Santé Mentale 0

Compétences

Écouter 55 %
Mythe de Cthulhu 20 %
Premiers soins 30 %
Pister 40 %
Sciences occultes 50 %

Langues

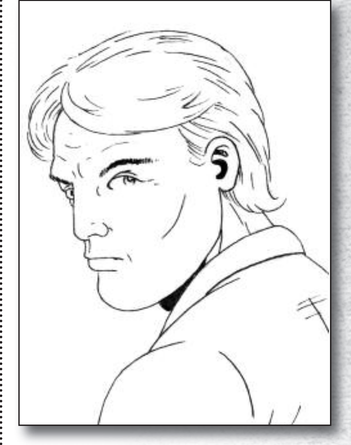
Anglais 50 %

Armes

• Bagarre 70 %
dégâts 1D3
• Couteau de combat 60 %
dégâts 1D4+2
• Fusil cal. 20 65 %
dégâts 2D6

Sortilèges

Concocter le Breuvage de l'Espace, Création de Portail



Jamie MacQuarrie

27 ans, Gardien de la Porte d'Argent

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale 0

Compétences

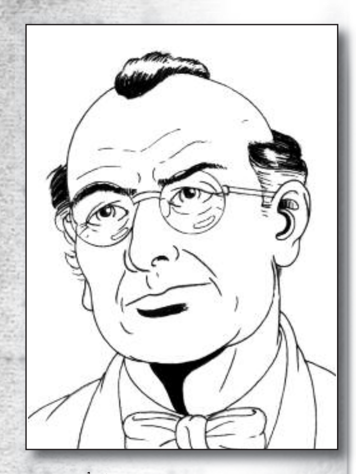
Discrétion 70 %
Mythe de Cthulhu 15 %
Sciences de la vie : hist naturelle 40 %
Sciences humaines : archéologie 10 %
Sciences occultes 25 %
Trouver Objet Caché 50 %

Langues

Anglais 40 %

Armes

• Bagarre 80 %
dégâts 1D3+2
• Couteau de combat 65 %
dégâts 1D4+2+2
• Fusil cal. 20 50 %
dégâts 2D6



Dr Andrew Kennedy

45 ans, érudit faisant autorité sur les Pictes

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	25	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	72

Compétences

Cours magistraux	65 %
Culture artistique :	
- artefacts celtes	68 %
Écouter	50 %
Équitation	45 %
Persuasion	75 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	30 %
- Archéologie	79 %
- Culture celte	79 %
- Histoire	70 %
- Spécificités pictes	88 %
Trouver Objet Caché	68 %

Langues

Anglais	99 %
Britannique	65 %
Français	88 %
Gaélique écossais	66 %
Grec ancien	77 %
Latin classique	78 %

Armes

• Fusil calibre 20 dégâts 2D6	60 %

invité est inoffensif et s'occupe soigneusement de lui.

Willie se montre dévoué envers Anne Chantraine et lui a même promis qu'il invoquerait Azathoth si quelque chose devait lui arriver. Si Anne était blessée ou capturée, il appellerait le dieu dément dès la tombée de la nuit.

Il conserve enfin un bâton enchanté dans son appentis. Le vieil homme l'emmène avec lui lorsqu'il sort la nuit.

Dr Andrew Kennedy

Le Dr Kennedy est un archéologue d'Édimbourg et un ami de Henry Hancock et d'Adam Chisolm. Il réside au King's Head Inn pour encore quelques jours, espérant apprendre que ses amis sont bien vivants. Il craint cependant qu'en restant plus longtemps encore il ne disparaisse comme ses deux camarades.

Kennedy enseigne à l'université d'Édimbourg. C'est un homme de taille moyenne, toujours bien habillé et soigné dans le plus pur style « académicien en tweed ». Il a perdu la plupart de ses cheveux et porte des lunettes cerclées de fer.

Andrew Kennedy peut parler aux investigateurs du travail qu'Adam, Henry et lui effectuaient. Ils avaient découvert un site archéologique sur la rive nord du Loch Mullardoch. Hancock et Chisholm étaient allés creuser là-bas suite à la lecture d'un manuscrit en latin que McParlan avait trouvé dans Inverness et avait traduit. Kennedy possède une copie partielle de ce dernier mais répugne à laisser les personnages-joueurs le lire sans la permission de ses amis (voir **Papiers de Cannich n°15** ci-contre). Il envoie donc les investigateurs vers Ian MacDonald, lequel pourra leur indiquer la direction du site archéologique.

Henry Hancock croyait que ce site contenait le Temple d'Aesathog mentionné dans le manuscrit. Les explorateurs trouvèrent des vestiges d'habitations pictes sur place, mais ne découvrirent rien de précis jusqu'à quelques jours avant les disparitions. Ce jour-là, ils déterrèrent deux squelettes humains équipés d'armes et de fragments d'armures romaines. Ils découvrirent également les restes d'un grand reptile qui leur était totalement inconnu. Cette nuit-là, ils aperçurent une énorme créature, évoquant un kraken visqueux, près des rives du loch. Les amis de Kennedy furent suffisamment troublés par cette vision pour que Hancock envoie une lettre à son neveu aux États-Unis et suspende les travaux sur place. Cette même nuit, il déballa ses deux fusils à éléphant. Il en proposa un à Kennedy mais celui-ci préféra rentrer au village. Quelques jours plus tard, Hancock et Chisholm disparaissaient.

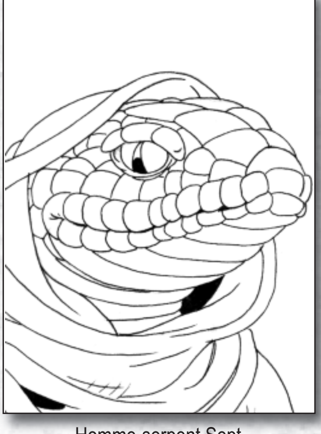
Kennedy a peur et partira pour Édimbourg dès qu'il aura fini de consigner les travaux

Le peuple serpent

Tous les hommes serpents ont pour protection 1 point d'écailles et chacune de leurs morsures peut causer 1D8 points de dégâts plus un poison de VIR égale à la CON de la créature et aux effets rappelant la morsure d'un cobra.

Voir un homme-serpent coûte 0/1D6 points de Santé mentale.
Dans le groupe présenté dans ce scénario, seul l'homme-serpent Sept possède des sortilèges – il maîtrise tous ceux contenus dans les règles de *L'appel de Cthulhu*. Les autres hommes-serpents sont ses gardes et ses hommes de main dégénérés. Ils sont en contact avec d'autres groupes du même peuple et pourront, si on leur en laisse le temps, ramener un grand nombre de frères aux portes du Creag Dhubh.
Sept est un monstre lisse et marbré doté d'un long cou, d'une tête rappelant celles des vipères et d'une queue pouvant faire office de fouet. Il porte une robe tachetée. Ses mains sont couvertes de fines écailles laissant apparaître de minuscules griffes au bout de ses doigts. Sa cohorte, par contraste, est faite d'individus courtauds, trapus, rugueux et couverts de verrues, issus d'unions impies avec des êtres humains et dotés d'un léger air anthropoïde. Leur démarche même, presque quadrupède, rappelle celle des singes. Sept, leur leader, se dresse visiblement bien au dessus d'eux.

La science secrète du peuple serpent leur a offert cette excellente arme qu'est le rayon mortel. Chacun des dix gardes porte un de ces engins à son côté. Le pistolet est fait d'un cristal bleuté luisant étrangement quelle que soit la lumière ambiante. Sa poignée tordue ne s'adapte pas bien à la main humaine. Une grosse ampoule de verre bleu veiné de violet surmonte le manche, six languettes argentées partant vers le devant pour former une sorte de barillet. A l'intérieur de l'ampoule s'agite un liquide argenté ressemblant à du mercure. Quand l'espèce de gâchette du rayon mortel est appuyée, des éclats de lumière jaillissent par intermittence en direction de la cible. Chaque tir génère un bruit sec ressemblant au claquement d'un fouet.



Homme-serpent Sept

Une victime atteinte par le rayon mortel subit des dégâts égaux à 30 moins sa propre CON. Par exemple, si un tir touche un personnage doté d'une CON de 18, ce dernier subit en fait 30-18=12 points de dégâts. Les armures diminuent normalement la force du rayon.

Le rayon mortel peut être utilisé vingt fois avant de devoir être rechargé en liquide argenté. Les chances de base d'un humain voulant utiliser l'arme sont de 05 %. Ces objets fragiles ne possèdent que 4 points de vie. Des soins spécifiques doivent être pris au moment de les retirer de leurs rangements.

Un récit de l'expédition au Loch Mullardoch

Quand Marcus se retrouva au cœur d'une profonde forêt au lieu du temple, son premier désir fut de revenir sur ses pas et d'aider ses compagnons, mais l'effondrement du lieu sacré avait détruit la porte ; il ne pouvait plus y retourner.
Avec le temps il découvrit les habitants de la forêt et se lia d'amitié avec eux. Il devint membre d'un clan et épousa la fille d'un des indigènes avec laquelle il eut deux fils et une fille. Marcus apprit à sa famille à parler sa langue et tenta d'utiliser ses connaissances en ingénierie pour l'aider mais le clan vivait dans la liberté de la forêt et n'avait nul usage des routes et des ponts. Ils ne firent au fond que construire de petites demeures pour dormir par temps humide ou froid. Plusieurs années passèrent avant que des problèmes ne viennent troubler cette harmonie.
Une nuit, le peuple serpent vint avec l'argent et le feu et tua la plupart des membres du clan. Ils amenèrent avec eux de monstrueux êtres sombres et serpentins dotés d'ailes de chauve-souris dont le corps semblait se tordre et se métamorphoser constamment. Marcus tua une de ces créatures avec son épée mais un homme-serpent lui planta une dague dans le dos.
Dès que le Romain tomba, les attaquants s'enfuirent. Cette nuit vit sa femme et ses fils mourir, mais lui vécut encore plusieurs semaines et il put enseigner à sa fille comment utiliser l'épée afin qu'elle puisse défendre le clan si une autre attaque advenait.
Ici s'achève le récit de Marcus Arturus. Nul ne sait comment il nous parvint.

Une histoire intéressante, n'est-il pas Éminence ? J'ai vérifié plusieurs de ses éléments. Platorius Nepos était le gouverneur de l'Angleterre durant la période indiquée et le Mur d'Hadrien avait été construit entre 122 et 126 après J.C. Hormis ces quelques faits, peu de choses ont pu être retrouvées. J'espère toutefois que vous aurez apprécié ce récit, bien que je craigne de n'être qu'un piètre conteur.
Mes prières, comme toujours, s'adressent au succès continu de nos effort pour amener le salut sur nos compagnons.

Sincèrement,
Andrew MacBride

Papiers de Cannich n°15 – Transcription partielle et lettre, tapées par le Dr Kennedy

effectués. Il craint d'oublier des choses importantes en reportant cette tâche à plus tard.

Sandy MacBean

Sandy fait paître ses moutons sur les versants du Creag Dhubh et dans d'autres lieux isolés. Il se montre amical et soucieux de plaire à toute personne montrant le désir de sa compagnie.

MacBean est un homme vigoureux, intelligent et alerte doté d'un visage crevassé et expressif. Il porte toujours un chapeau à larges bords et garde les cheveux longs pour pouvoir protéger sa nuque du soleil.

Il porte un médaillon en forme d'étoile à cinq branches avec un symbole occulte gravé dessus. Cet objet lui a été donné par son grand-père qui le tenait lui-même de son père. Celui-ci lui raconta qu'il serait en sécurité aussi longtemps qu'il le porterait ce qui s'est révélé vrai jusqu'à présent. Le médaillon est en fait un Signe des Anciens.

Sandy peut parler d'une race d'hommes-serpents qui sont aussi de grands sorciers. Ces créatures vivent dans des grottes situées sous les montagnes et rôdent dans la forêt de Glen Cannich. Ces derniers temps, ils semblent avoir été plus actifs que d'habitude, bien que le nombre de créatures venant à la surface ait

Chthoniens

Un Chthonien est une immense entité évoquant un poulpe et préférant se creuser un chemin à travers la terre et la pierre plutôt qu'à travers la mer ; ces monstres sont ainsi capables de s'enfoncer profondément sous la surface. Du limon visqueux recouvre leur corps élongé aux allures de vers. Tous sont dotés de huit tentacules puissants, et les adultes sont télépathes et dotés d'une haute intelligence. Voir les règles de *L'appel de Cthulhu* pour plus d'informations.

Sept peut invoquer un Chthonien pour lui venir en aide.

Chthonien

adulte, Race Supérieure Indépendante

CON	41	Endurance	99 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	53	Puissance	99 %
TAI	45	Corpulence	99 %
INT	26	Intuition	99 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

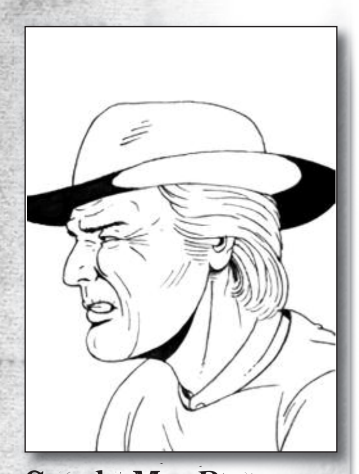
Mouv	6/1 en creusant
Impact	+12
Points de Vie	43

Attaques
- Tentacules x 1D8 — 75 %
  dégâts 2D6 + succion du sang (1D6 CON)
- Écrasement — 80 %
  dégâts 5D6 sur une zone de 4 mètres de rayon

Armure : 5 points de cuir et de muscles ; régénère 5 points de vie par round tant qu'il est en vie

Santé mentale : voir un Chthonien adulte coûte 2/1D20 points de Santé mentale

Sortilèges : 1D6 sortilèges liés à Shudde M'ell et aux Grands Anciens connectés à cette terre comme Cthulhu, Y'Golonac, Yig, etc.



Sandy MacBean

50 ans, berger du Creag Dhubh

APP	09	Prestance	45 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	50 %
Connaissance des moutons	90 %
Écouter	80 %
Pister	40 %
Sciences de la vie : hist naturelle	70 %
Trouver Objet Caché	75 %

Armes

• Fusil calibre 16 — 60 %
dégâts 2D6+2

Keatey

4 ans, femelle Border Collie

CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	60 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	04	Corpulence	20 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Mouv	9
Impact	-2
Points de Vie	10

Compétences

Athlétisme	80 %
Discrétion	85 %
Écouter	99 %
Mener un troupeau	80 %
Obéir à un ordre	99 %
Pister	95 %
Sentir	95 %

Attaques

• Morsure — 55 %
dégâts 1D6

diminué. Il y a quelques jours, MacBean a même vu un homme-serpent parler avec le vieux Duncan MacBain, lequel était accompagné d'une jolie jeune femme.

Le berger sait où se trouve le chantier de fouilles de Hancock mais il ne s'y rend jamais. Il peut également donner la direction de la maison de MacBain et du cercle de pierres dressées au sommet du Creag Dhubh.

MacBean a entendu récemment que des fermes et des bergers avaient perdu des moutons à cause de loups ou de chiens sauvages, mais son troupeau a été jusqu'à présent épargné. Il croit avoir vu un loup-garou une fois, mais ne saurait en être certain.

Son compagnon de toujours est Keatey, un bâtard de Border Collie, aussi bon berger que son maître.

Le père Andrew MacBride

Le père Andrew est en quelque sorte le prêtre catholique rondouillard en charge de Cannich et de la majorité des ravins et montagnes des environs. Il a pris l'habitude de jauger par dessus ses lunettes ceux avec qui il discute.

S'ils le lui demandent, MacBride autorisera les investigateurs à lire sa copie du manuscrit de l'expédition romaine. Il ne le proposera pas de

re : l'expédition au Loch Mullardoch

Namatian mena ses troupes dans une attaque par l'Est tandis que Marcus se glissait à l'intérieur par l'Ouest. Tous deux se retrouvèrent dans le temple même où les derniers gardes avaient été tués, mais Belphegor avait réussi à fuir par une porte menant dans un autre monde.
Marcus trancha en deux avec son épée les prêtres serpents et Namatian tenta de briser le disque doré. Tous ses efforts échouèrent jusqu'à ce que son ami lui prête sa lame ; l'arme passa au travers de l'objet et en quelques coups celui-ci fut brisé en trois sections. Namatian commençait à allumer un feu pour faire fondre le disque quand une bête gigantesque descendit des montagnes et attaqua les derniers soldats. Le monstre pouvait soigner ses blessures aussi vite qu'elles lui étaient infligées, mais Marcus découvrit un prêtre serpent qui avait échappé au massacre de ses compagnons ; quand il le tua, la chose devint folle. Le sol commença à trembler et le temple s'effondra, écrasant tout le monde à l'exception de Marcus qui s'était aventuré dans la porte menant dans un autre monde. Le reste de l'expédition périt sous les décombres.

Une histoire intéressante, n'est-il pas Éminence ? J'ai vérifié plusieurs de ses éléments. Platorius Nepos était le gouverneur de l'Angleterre durant la période indiquée et le Mur d'Hadrien avait été construit entre 122 et 126 après J.C. Hormis ces quelques faits, peu de choses ont pu être retrouvées. J'espère toutefois que vous aurez apprécié ce récit, bien que je craigne de n'être qu'un piètre conteur.
Mes prières, comme toujours, s'adressent au succès continu de nos effort pour amener le salut sur nos compagnons.

Sincèrement,
Andrew MacBride

Papiers de Cannich n°14, traduction du père MacBride plus note pour le cardinal

lui-même, n'ayant pas idée que cet objet puisse les intéresser (voir **Papiers de Cannich n°14**). Il sera en effet plus préoccupé par l'état de l'âme de ses interlocuteurs que par les obscurs contes de fées qu'il pourrait leur raconter.

Ian MacDonald

MacDonald possède une ferme sur Cozae Lodge, quelques kilomètres en dessous du Loch Mullardoch. Tous le considèrent comme faisant autorité sur Glen Cannich.

Célibataire, il s'habille de façon décente bien que peu soignée et ses vêtements sont rarement dénués de tâches. Son visage est hâlé. C'est un homme réservé et il lui faut au moins une pinte de bière entre les mains pour parvenir à se décoincer. Une fois devenu votre ami, vous pouvez vous fier totalement à lui, mais une telle confiance met en général plusieurs années à mûrir !

Devant un « verre de l'amitié » il s'étendra plaisamment sur tous les sujets que ses compagnons désireront entendre. Il leur indiquera leur chemin sans avoir besoin de boire auparavant, mais ses consignes se feront plus claires et plus précises après un peu d'alcool amical. Il sait comment trouver le site de fouilles de Hancock, le cercle de pierres levées sur le Creag Dhubh et la maison de MacBain. Ian a récemment vu Duncan MacBain en train de parler avec une étrangère et un « Sassenach » (un anglais, Belphegor) près des rives du loch. Il a souvent vu Duncan et plusieurs hommes du coin (parmi lesquels se trouvaient les frères MacQuarrie) faire d'étranges choses près des pierres dressées.

Si les investigateurs utilisent avec succès Persuasion ou Baratin en parlant avec lui d'événements étranges, il mentionnera des créatures non-humaines qu'il a vues près du Loch Mullardoch et dans la forêt. Ces êtres « ressemblaient à un croisement entre un Chinetoque et une grosse vipère ». Il a fui ces choses et n'en sait pas plus.

Tammas MacIvar

MacIvar est un petit homme nerveux se montrant souvent impatient envers ceux qui passent le voir pour ressasser de vieilles histoires ou pour lui donner à poster des colis mal emballés. Il porte toujours un costume noir et un nœud-papillon. Ses cheveux sont plaqués et il prend bien soin de respecter sa raie au milieu. Enfin, son nez est un peu trop long et ses oreilles un peu trop grandes pour qu'il soit beau.

Directeur des postes de la région et greffier de la ville, il représente avec l'agent MacNeil la seule présence gouvernementale à Cannich. MacIvar est plutôt bien éduqué selon les standards locaux et n'est pas du tout superstitieux, ce qui ne l'empêche pas d'adorer les ragots.

Une fois convaincu que les investigateurs sont les représentants légaux de la famille Hancock, il leur remet une série de clefs rela-



Le père Andrew

60 ans, prêtre et confident local

APP	11	Prestance	55 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	60

Compétences

Baratin	35 %
Chanter « The Lark Ascending »	70 %
Écouter	50 %
Église	60 %
Persuasion	60 %
Premiers soins	45 %
Psychologie	60 %
Sciences de la vie : hist naturelle	35 %
Sciences humaines : histoire	40 %

Langues

Anglais	60 %
Latin	25 %

Armes

Remontrances, sans conséquences le lendemain

Magie

Transsubstantiation



Ian MacDonald

64 ans, pourvoyeur en histoires locales

APP	10	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	45 %
DEX	13	Agilité	45 %
FOR	12	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	06	Connaissance	75 %
INT	10	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

Compétences

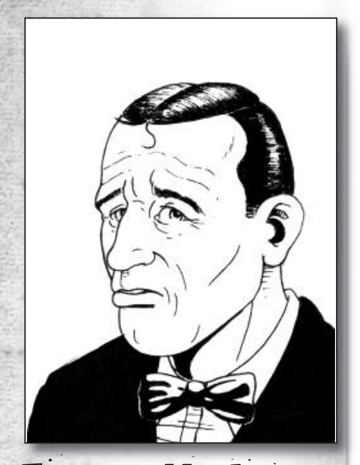
Conduite :	
- Automobile	30 %
- Engins lourds	35 %
Crédit	30 %
Droit	25 %
Écouter	40 %
Métier : mécanique	45 %
Négociation	24 %
Pister	20 %
Premiers soins	05 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	55 %
- Zoologie	30 %

Langues

Anglais	50 %

Armes

• Cognée dégâts 1D8+2+2	70 %



Tammas MacIvar

47 ans, voix de la raison du village

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	50

Compétences

Baratin	30 %
Comptabilité	24 %
Crédit	22 %
Écouter	50 %
Négociation	15 %
Trouver Objet Caché	40%

Langues

Anglais	30 %

Armes

Aucune hormis les compétences de base

tive à la maison du disparu (s'ils ne les ont pas déjà obtenues via l'inspecteur MacDougall). Il ajoute que Henry Hancock était un grand homme qui envisageait de s'installer durablement à Cannich et qui avait donc acheté une superbe maison. Il leur donne les indications nécessaires pour trouver ladite demeure mais les prévient que certains villageois croient l'endroit hanté, des bruits étranges et des mouvements furtifs ayant été parfois perçus à l'intérieur. Le groupe pourrait ainsi préférer rester au King's Head Inn.

Dans l'antichambre, plusieurs avis de recherche ont été épinglés. L'un d'entre eux se rapporte à un homme se faisant appeler Belphegor que Scotland Yard souhaite interroger (voir les **Papiers de Cannich n°6**). Si MacIvar remarque chez les investigateurs un quelconque intérêt pour cet avis, il s'exclame littéralement « Des éléments le relient à une société secrète, l'Ordre Hermétique de l'Étoile d'Argent. On raconte que ce groupe a été impliqué dans le kidnapping et le meurtre de plusieurs personnes dans la région de Londres ! ».

Bien que des rumeurs fassent état d'un culte de sorcières opérant dans la région, MacIvar ne voit aucune raison de s'alarmer. Tout le monde sait qu'il n'existe pas de choses telles que les sorcières ou la magie.

Il y a un Sassenach (un Anglais) plutôt louche en ville qui se fait appeler Tommy Hayes. Si quelque chose de bizarre se passe dans le coin, il en est probablement la cause.

Si on lui demande au sujet de Willie Wassle ou de Duncan MacBain, il admet qu'ils n'ont plus toute leur tête, ajoutant que ce sont de vieux fous inoffensifs.

Ian MacLennan est un homme important de Cannich. Une jeune française osseuse dort chez lui, dans la ferme des MacLennan. Elle est sensée être sa cousine mais MacIvar pense qu'ils n'ont aucuns liens familiaux, bien qu'il n'ait rien à dire contre eux individuellement. Son nom est Anne Chantraine. Elle a rendu dingues tous les hommes en ville. Ceci dit elle est plutôt gentille et s'est liée d'amitié avec beaucoup de gens du coin.

Si les investigateurs lui posent des questions sur les gens qui travaillaient avec ou connaissaient Henry Hancock, MacIvar les envoie vers Andrew Kennedy qui réside actuellement au King's Head Inn et vers le docteur Lorne MacParlan qui était un ami d'Henry. Il ajoute que les frères MacQuarrie travaillaient également pour M. Hancock ; ils vivent à Liatrie, à environ trois kilomètres en amont de la Cannich. Les deux frères ne viennent que rarement dans le village.

Si on lui parle d'Adam Chisolm, MacIvar déclare que lui ainsi que M. Hancock sont repartis en Afrique.

Rabbie MacLaren

Homme mince, preste, au teint hâlé, Rabbie MacLaren est extrêmement timide avec les gens qu'il ne connaît pas – dans Cannich, cela signifie tout le monde à l'exception du père MacBride et de Jamie MacNab. MacLaren va et vient comme un fantôme. MacNab lui achète ses prises et les revend en son nom, lui permettant ainsi de ne pas apparaître sur les registres ; l'épicier se porte également acquéreur des fourrures qu'il lui amène. MacBride quand à lui entend habituellement MacLaren en confession mais il ne l'a pas vu depuis pratiquement un an.

Rabbie est un trappeur qui chasse et pose des piège à travers tout l'ouest des Highlands. C'est un solitaire et un braconnier endurci. Les personnages-joueurs auront besoin d'un test réussi de Persuasion ou de Baratin pour parvenir à lui parler. Un petit cadeau d'une demi-couronne ou plus fonctionnera aussi raisonnablement. Sagement, il ne leur parlera pas dans un endroit où le personnel ou le propriétaire du King's Head pourront les voir.

MacLaren a vu Duncan MacBain, les frères MacQuarrie, Fergus MacInnes et Margaret MacNair près des pierres levées du Creag Dhubh en train de se comporter étrangement – dansant et ripaillant en tenue d'Adam.

La nuit où Adam Chisholm est sensé être parti pour l'Afrique, Rabbie l'a vu sur le site de fouilles avec les frères MacQuarrie. Ils semblaient se quereller.

Il a également vu les frères MacQuarrie rôder autour de la maison Hancock le jour précédant le soi-disant départ de Henry. Il les soupçonne d'en savoir plus sur la disparition de M. Hancock que ce qu'ils ont prétendu durant l'enquête policière. Si on lui parle des loups, il sourit faiblement. « Nope, plus vu de loups depuis l'époque de Sir Ewen ».

MacLaren ne connaît rien aux sorciers et à la magie mais admet que de telles choses sont possibles. Sa grand-mère lui a en parlé autrefois.

Questionné au sujet du peuple serpent, il refuse d'en parler. Sa peur évidente indique qu'il connaît leur existence et qu'il les a probablement vus.

Jamie MacNab

Homme mince, énergique bien que doté d'une petite bedaine, il tient son Emporium durant la journée, vendant toutes sortes de produits mais s'occupant également d'une myriade d'activités annexes dans le cadre d'un emploi du temps des plus complexes – lettres, coups de téléphones, livraisons et menues affaires comme achat de fourrures à Rabbie MacLaren.

MacNab possède la seule boutique de tout le village de Cannich. Toute personne venant s'offrir un verre apprendra vite comment Jamie a vu le vieux Duncan MacBain, qui vit tout seul près du Creag Dhubh, en train de chanter des rites païens au milieu du cercle de pierres dressées au sommet de la montagne. MacBain, comme Willie Wassle, est un vieux fous qui devrait être laissé dans son coin aussi longtemps qu'il ne fait de mal à personne.

MacNab ne croit pas au surnaturel et n'aidera pas les investigateurs, ne pouvant imaginer com-

ment tirer profit de l'arrestation de personnes ordinaires. Si Belphegor est arrêté, son attitude changera radicalement et il se liera d'amitié avec les personnages-joueurs et la police.

Si on lui demande son avis, MacNab dit à son auditoire que ce sont des chiens sauvages qui se sont mis à tuer les moutons, pas des loups.

Le docteur Lorne MacParlan

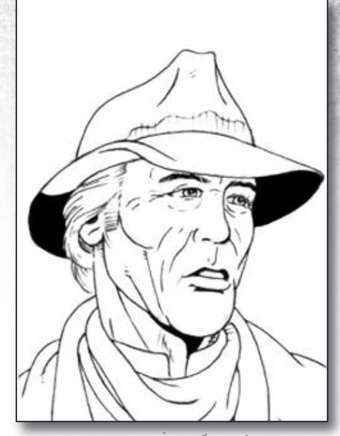
MacParlan est un homme âgé de presque quatre-vingt-dix ans, aux cheveux blancs et à l'ouïe défaillante. Il ne se lève de sa chaise ou ne s'y rassoit qu'avec difficulté. Il aime encore parler néanmoins et sa voix reste forte. Il est le seul véritable docteur de la région de Cannich – en fait, le seul jusqu'à Inverness à cinquante kilomètres de là. Bien qu'il ne pratique plus la médecine, sa vue ayant dramatiquement baissé, tout le monde lui fait confiance et le révère. Son âge lui interdit d'aider les investigateurs au delà de la transmission de connaissances, mais il aurait fait un allié d'exception quarante ans auparavant.

MacParlan fait autorité sur le folklore local et connaît quantité de légendes et d'histoires portant sur la région. Il ne croit pas personnellement au surnaturel mais pourra néanmoins aider grandement les investigateurs. L'étendue des informations pouvant être apprises par sa bouche est laissée à la discrétion du gardien. Certains de ses champs de connaissances sont indiqués ci-dessous :

Le Dr MacParlan peut relater des histoires locales de sorcellerie.

Il possède la version complète du manuscrit décrivant une expédition romaine au Loch Mullardoch et au Temple d'Aesathog. C'est cet endroit que Hancock et Chisholm croyaient avoir découvert (voir ***Papiers de Cannich n°13*** *page suivante).*

MacParlan connaît également des légendes parlant du peuple serpent et du temple qu'ils possédaient autrefois dans la région. Il existe des traditions suggérant que les anciens druides se mêlèrent autrefois avec ces mêmes reptiles qu'ils vénéraient, et que leur union donna naissance à toute une engeance de serpents à demi-humains qui ravagèrent la région jusqu'à ce que Sir Gauvain de la Table Ronde les extermine. De temps à autres un berger ou un voyageur un peu simple raconte qu'il a vu un de ces êtres. Peut-être le simple en question a-t-il aperçu le spectre d'une de ces créatures, relâché pour un court moment des enfers ? Quelque part dans la région, le grand temple de ces êtres est sensé rester caché sous les profondeurs terrestres ou bien au sein d'un lac. C'était là l'endroit où ils adoraient le Malin, endroit qui serait sensé être encore gardé par un grand dragon que Gauvain épargna afin que les hommes corrompus ne soient pas tenté de reproduire les rituels maléfiques qui créèrent les hommes-serpents.



Rabbie MacLaren

49 ans, arpenteur silencieux des Highlands

APP	07	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	50 %
DEX	15	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	45 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	06	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	65 %
POU	08	Volonté	50 %

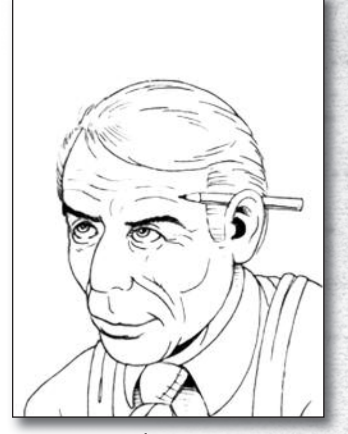
Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 40

Compétences

Athlétisme	45 %
Discrétion	75 %
Écouter	50 %
Métier : pièges	80 %
Négociation	50 %
Pister	45 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	55 %
- Zoologie	30 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues
Anglais 50 %

Armes
- Fusil calibre 20 — 80 %
  dégâts 2D6
- Piège en fer — 80 %
  dégâts varient entre 1D2 et 2D4



Jamie MacNab

48 ans, possesseur radin de « l'Emporium de MacNab »

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

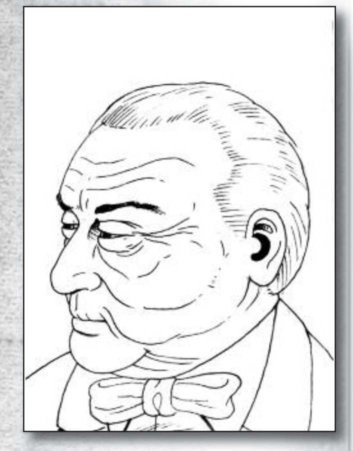
Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 65

Compétences

Baratin	45 %
Comptabilité	35 %
Crédit	45 %
Droit	30 %
Écouter	50 %
Négociation	70 %
Persuasion	40 %
Psychologie	55 %

Langues
Anglais 60 %

Armes
Aucune hormis les compétences de base



Dr Lorne MacParlan

89 ans, docteur en médecine, généraliste bien aimé

APP	08	Prestance	40 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	35

Compétences

Crédit	55 %
Écouter	50 %
Médecine	60 %
Persuasion	40 %
Premiers soins	55 %
Psychologie	60 %
Trouver Objet Caché	05 %

Langues

Anglais	90 %
Latin	70 %

Armes

Aucune hormis les compétences de base

Un récit de l'expédition au Loch Mullardoch

Marcus Arturus, ingénieur pendant quatre ans sur le grand mur qui fut nommé d'après l'empereur Hadrien, cherchait un moyen de rentrer à la villa de sa famille à Rome quand Platorius Nepos, gouverneur de l'île de Bretagne, arriva au camp.

Deux semaines plus tard, Marcus et une centurie entière de légionnaires se dirigeaient vers le Nord, en plein cœur du territoire picte. Les troupes étaient menées par un centurion nommé Namatian, un vétéran de nombreuses campagnes qui avait été placé entièrement sous les ordres de Marcus – excepté bien sûr pour tout ce qui touchait aux batailles.

Platorius Nepos avait demandé, et non pas ordonné, à Marcus de poursuivre un homme nommé Belphegor et de le ramener pour qu'il soit jugé.

Marcus devait également tenter de retrouver un disque doré doté de gravures alambiquées et de runes étranges dont il devait détruire la magie en le mettant à fondre. La seule présence du gouverneur indiquait l'urgence de la mission, mais le fait d'envoyer une centurie toute entière au cœur des terres pictes au nord du mur à une époque où les soldats manquaient cruellement ne cessa d'étonner toutes les personnes qui en entendirent parler.

Les Romains faillirent attraper Belphegor sur les rives d'un petit cours d'eau dont les eaux étaient noires de tourbe (il est possible qu'il s'agisse de la région connue sous le nom de Blackburn, terme qui signifie « Noir courant »). Les soldats s'étaient séparés pour pouvoir encercler le camp de leur cible quand ils furent à leur tour attaqués par une grande troupe de Pictes peinturlurés. La moitié des légionnaires furent tués avant que Namatian ne parvienne à les regrouper. Marcus sauva le centurion quand celui-ci tomba sous un véritable essaim de sauvages armés de dagues. Une fois les soldats regroupés, les Pictes se retirèrent, mais Belphegor avait entre temps réussi à s'enfuir ; les Romains continuèrent donc vers le Nord sur les traces de leur proie.

Marcus se rendit seul au camp principal des Pictes et, après avoir remis des présents à leur chef, expliqua la nature de son expédition, mais les sauvages le capturèrent et l'enfermèrent dans une de leur huttes. Ils l'auraient sans doute tué sans l'arrivée bienheureuse d'un homme saint, un certain John, que les Pictes respectaient et craignaient. John demanda aux sauvages de relâcher leur prisonnier et de lui rendre ses affaires, et les brutes obtempérèrent de mauvaise grâce. John et Marcus parlèrent ensuite tous deux pendant de nombreuses heures et, quand ils se séparèrent, le saint homme laissa à son ami une épée.

A partir de ce moment, les Pictes ne causèrent plus de problèmes à l'expédition. Ils lui prêtèrent même des guides et des pisteurs et envoyèrent des messagers en amont pour avertir les autres villages que ces Romains étaient des amis des Immortels et ne devaient pas être blessés. Et pourtant Belphegor continuait de les déjouer car il avait l'aide du peuple serpent qui était à l'époque suffisamment puissant pour défier les Pictes.

De nombreux mois de recherches et d'informations prises auprès des sauvages entraînèrent l'expédition dans les profondeurs des Highlands où elle put enfin affronter Belphegor sur les rives d'un lac. Le peuple serpent possédait là un temple dédié à son « Aesathog le Grand », construit sur le rivage avec des pierres prélevées à la montagne avoisinante. Autour du temple se trouvaient d'autres bâtiments de pierres qu'utilisaient Belphegor et une tribu locale de Pictes qui adoraient le même dieu que les serpents.

Namatian mena ses troupes dans une attaque par l'Est tandis que Marcus se glissait à l'intérieur par l'Ouest. Tous deux se retrouvèrent dans le temple même où les derniers gardes avaient été tués, mais Belphegor avait réussi à fuir par une porte menant dans un autre monde.

Marcus trancha en deux avec son épée les prêtres serpents et Namatian tenta de briser le disque doré. Tous ses efforts échouèrent jusqu'à ce que son ami lui prête sa lame ; l'arme passa au travers de l'objet et en quelques coups celui-ci fut brisé en trois sections. Namatian commençait à allumer un feu pour faire fondre le disque quand une bête gigantesque descendit des montagnes et attaqua les derniers soldats. Le monstre pouvait soigner ses blessures aussi vite qu'elles lui étaient infligées, mais Marcus découvrit un prêtre serpent qui avait échappé au massacre de ses compagnons ; quand il le tua, la chose devint folle. Le sol commença à trembler et le temple s'effondra, écrasant tout le monde à l'exception de Marcus qui s'était aventuré dans la porte menant dans un autre monde. Le reste de l'expédition périt sous les décombres.

Quand Marcus se retrouva au cœur d'une profonde forêt au lieu du temple, son premier désir fut de revenir sur ses pas et d'aider ses compagnons, mais l'effondrement du lieu sacré avait détruit la porte ; il ne pouvait plus y retourner.

Avec le temps il découvrit les habitants de la forêt et se lia d'amitié avec eux. Il devint membre d'un clan et épousa la fille d'un des indigènes avec laquelle il eut deux fils et une fille. Marcus apprit à sa famille à parler sa langue et tenta d'utiliser ses connaissances en ingénierie pour l'aider mais le clan vivait dans la liberté de la forêt et n'avait nul usage des routes et des ponts. Ils ne firent au fond que construire de petites demeures pour dormir par temps humide ou froid.

Plusieurs années passèrent avant que des problèmes ne viennent troubler cette harmonie.

Une nuit, le peuple serpent vint avec l'argent et le feu et tua la plupart des membres du clan. Ils amenèrent avec eux de monstrueux êtres sombres et serpentins dotés d'ailes de chauve-souris dont le corps semblait se tordre et se métamorphoser constamment. Marcus tua une de ces créatures avec son épée mais un homme-serpent lui planta une dague dans le dos.

Dès que le Romain tomba, les attaquants s'enfuirent. Cette nuit vit sa femme et ses fils mourir, mais lui vécut encore plusieurs semaines et il put enseigner à sa fille comment utiliser l'épée afin qu'elle puisse défendre le clan si une autre attaque advenait.

Ici s'achève le récit de Marcus Arturus. Nul ne sait comment il nous parvint.

Papiers de Cannich n°13 – Le manuscrit latin, trouvé et traduit par L. MacParlan

Alliés potentiels

Tommy Hayes

Grand homme athlétique, Tommy Hayes n'est pas aussi costaud que Wully MacMurdo (bien peu d'hommes le sont). Il a des cheveux couleur sable et une attitude plutôt réservée et attentive. Il a néanmoins toujours une petite blague amicale de prête.

Son histoire officielle est qu'il a poignardé un gars à Londres et s'est ensuite enfui pour l'Écosse. En vérité, s'il est bien un expert au couteau, Hayes travaille pour Scotland Yard au sein de la Branche spéciale. Il tente d'en apprendre plus sur Belphegor, un homme recherché pour interrogatoire par les polices de plusieurs pays européens. Tommy aimerait en apprendre plus sur les contacts étrangers du suspect et pour ce faire cherche à infiltrer l'Ordre Hermétique. Il ne réalise pas encore la dangerosité de son plan et ne fera rien pour en changer à moins de se voir communiquer des preuves très solides de sa futilité. Il ne brisera sa couverture que sous les conditions les plus extrêmes.

Étant Anglais et donc ce que les Écossais appellent un Sassenach, Hayes est mal vu par la plupart des gens du coin. Ils lui attribuent facilement tous les comportements les plus déviants, mais des **tests réussis de Psychologie** feront comprendre aux investigateurs que ces rumeurs sont d'avantage causées par les aprioris des locaux que par des actes concrets. Hayes loge au King's Head Inn. Il a rapidement grimpé les échelons du culte et est devenu Gardien de la Porte d'Argent.

Angus MacNair

C'est un homme facile à vivre, amical et souriant la plupart du temps. C'est aussi un travailleur acharné, connaissant bien les travaux à la ferme et la plupart des métiers du bâtiment. Ses cheveux sont très blonds et son visage et ses bras constellés de tâches de rousseur. Il porte une petite moustache touffue. MacNair vit à Cannich avec sa sœur Margaret. Celle-ci travaille au King's Head Inn. Il sait qu'elle est impliquée dans quelque affaire secrète, peut-être même dangereuse, mais n'en connaît pas les détails.

Angus a travaillé pour Henry Hancock pendant plusieurs semaines et s'est rapidement lié d'amitié avec son employeur. Lorsque le corps de ce dernier aura été trouvé, MacNair fera tout pour trouver l'assassin. Plutôt que travailler seul, il se joindra aux investigateurs si ceux-ci parviennent à le convaincre de leurs bonnes intentions avec un **test réussi de Baratin ou de Persuasion**.

Il raconte souvent des histoires de loup-garous tuant les moutons mais pense en vérité que des loups ordinaires ou peut-être des chiens sauvages sont responsables.

Angus MacNair a entendu des rumeurs au sujet d'étranges créatures rôdant dans la forêt mais n'en sait pas plus. Il recommandera aux investigateurs d'en parler à Rabbie MacLaren ou à Ian MacDonald.

Sandy MacNeil

L'agent MacNeil a la mâchoire carrée, la silhouette longiligne, les cheveux roux et un regard amical qui comprend mais ne juge que rarement. Il a grandi à Inverness et est respecté à Glen Cannich.

Homme à l'esprit pratique, il ne croit pas au surnaturel. Il est dévoué envers la loi et ne commettra pas d'impairs volontairement, même pour arrêter un criminel. Si les investigateurs accomplissent un acte illégal, il les traquera avant de les remettre à ses supérieurs.

Il refusera de discuter de quelque sujet que ce soit avec une personne n'ayant pas légalement le droit d'être au courant. Il n'abordera donc le sujet de l'enquête sur Hancock avec les investigateurs que si ceux-ci peuvent prouver qu'ils sont les représentants légaux du neveu du disparu.

MacNeil rejoindra les investigateurs s'ils peuvent lui apporter la preuve d'actes criminels, mais n'autorisera jamais quelqu'un à jouer au tir aux sorciers excepté en état d'auto-défense. Il soupçonnera toute personne portant une arme à feu autre que le fusil de chasse traditionnel des fermiers du coin et confisquera l'engin dès qu'il en aura la possibilité. Lorsque les investigateurs auront trouvé le corps de Chisholm ou de Hancock, l'agent deviendra pour eux un véritable allié.

MacNeil acceptera avec joie l'aide des investigateurs dans la recherche du bébé des MacRae.

Rab MacRae

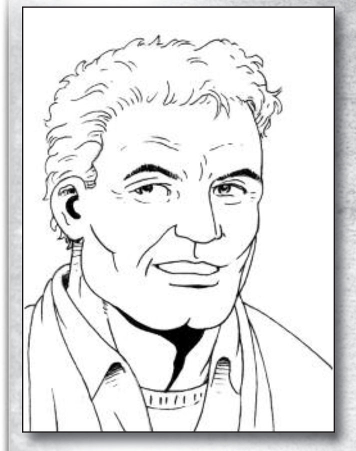
MacRae est un homme robuste doté d'une voix douce. Ses cheveux sont noirs et il a un visage poupin. Il est capable d'énormément d'efforts dans les champs et son dur labeur lui a apporté la prospérité.

Hélas, sa petite fille a été enlevée. Il est très superstitieux et croit que le « petit peuple » lui a pris son bébé et qu'il n'y a aucun espoir de la retrouver. Cela ne l'empêchera pas d'aider toute personne tentant de la chercher.

Elizabeth MacRae

Mme MacRae porte ses cheveux noirs attachés derrière la nuque. Son expression est toujours celle du deuil mais si elle était heureuse, elle serait sans doute belle. Son mari pense qu'elle l'est toujours mais la vie prend rapidement une teinte hivernale pour les deux époux.

Elizabeth MacRae croit que son bébé a été emporté par des sorciers et que si l'agent MacNeil voulait bien interroger Anne Chantraine il en



Tommy Hayes

32 ans, sergent-inspecteur sous couverture et GdPA

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale 55

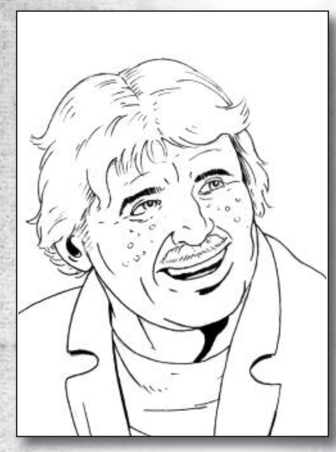
Compétences

Baratin	70 %
Conduite : automobile	50 %
Discrétion	75 %
Droit	35 %
Écouter	70 %
Négociation	33 %
Persuasion	60 %
Pister	40 %
Premiers soins	40 %
Procédures policières	70 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	75 %

Langues
Anglais 60 %

Armes
• Bagarre 60 %
dégâts 1D3+2
• Couteau de combat 80 %
dégâts 1D4+2+2
• Revolver .38 70 %
dégâts 1D10

Sortilèges
Signe des Anciens



Angus MacNair

26 ans, frère adoré de Margaret

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	04	Connaissance	20 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 14
Santé Mentale 65

Compétences

Athlétisme	65 %
Discrétion	70 %
Écouter	80 %
Premiers soins	60 %
Se cacher	75 %
Sciences de la vie : hist naturelle	65 %
Trouver Objet Caché	60 %

Armes

- Bagarre 50 %
  dégâts 1D3
- Fusil calibre 20 45 %
  dégâts 2D6

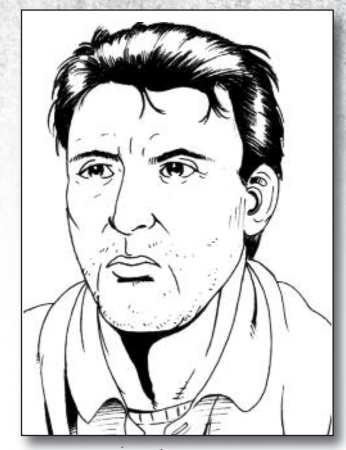
saurait plus sur ce qui est arrivé à la petite. Elle ne fait que parler de sorciers à toutes les personnes voulant bien lui prêter l'oreille et ajoute qu'elle sait que Miss Chantraine est leur leader mais qu'elle craint que l'assemblée ne soit trop puissante pour pouvoir être affrontée. Elle clame également que Duncan MacBain est un sorcier et qu'il possède un monstre marin du loch en guise de servant ou de familier.

Mme MacRae n'aidera pas activement les investigateurs, ayant sombré dans le désespoir et la dépression. Néanmoins, elle soutiendra les efforts de son mari et donnera aux personnages-joueurs toutes les informations qu'elle détient. Elle tentera de leur faire prêter serment de tout faire pour retrouver son enfant. Si elle retrouve l'espoir, elle se joindra à eux, que son mari soit d'accord ou non.

Gains de Santé mentale

Si les investigateurs découvrent l'utilité du Disque de R'lyeh et le tiennent hors de portée du peuple serpent, chacun d'eux reçoit 1D6 points de Santé mentale. Le gardien ne devrait pas trop leur en dire sur le disque et il est probable qu'il n'en connaîtront l'utilité que plus tard dans la campagne, quand ils sauront quels autres artefacts sont recherchés par les Seigneurs du Crépuscule d'Argent.
Si les personnages-joueurs sauvent le bébé des MacRae, chacun reçoit 1D10 SAN.
La mort en combat de Belphegor, MacBain ou de Chantraine – ou leur arrestation et leur condamnation – rapporte 1D4 points de SAN par individu stoppé de la sorte. L'assassinat délibéré d'un sorcier coûte 1/1D3+1 points de Santé mentale par victime.
Permettre au fantôme de Henry Hancock de se reposer rapporte 1D6 points de Santé mentale.





Rab MacRae

28 ans, fermier prospère

APP	13	Prestance	65 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	68

Compétences

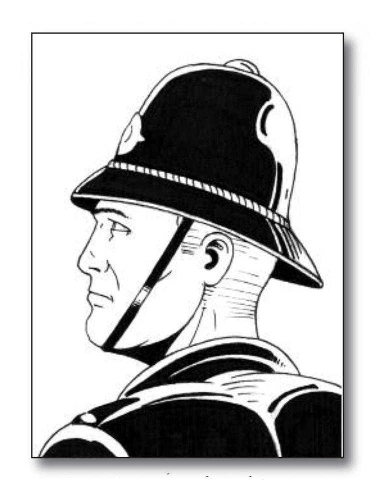
Athlétisme	65 %
Conduite : engins lourds	75 %
Crédit	50 %
Écouter	65 %
Équitation	50 %
Métier :	
- Électricité	25 %
- Mécanique	80 %
Négociation	40 %
Pratique artistique : chant	60 %
Premiers soins	30 %
Sciences de la vie :	
- Botanique	45 %
- Histoire naturelle	60 %
Sciences humaines : histoire	35 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Anglais	50 %
Gaélique	50 %

Armes

• Faucille dégâts 1D8+2+2	35 %
• Fusil calibre 20 dégâts 2D6	60 %



Sandy MacNeil

33 ans, policier responsable de la région de Cannich

APP	12	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	55 %
TAI	16	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	20 %
INT	14	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	55 %
Discrétion	70 %
Droit	20 %
Écouter	45 %
Négociation	35 %
Persuasion	40 %
Pister	25 %
Premiers soins	80 %
Procédures policières	60 %
Réparation de bicyclette	95 %
Trouver Objet Caché	75 %

Langues

Anglais	60 %

Armes

• Petit gourdin dégâts 1D6+2	50 %



Elizabeth MacRae

21 ans, femme de Rab MacRae, mère du bébé disparu

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	35 %
Comptabilité	20 %
Crédit	35 %
Négociation	60 %
Persuasion	45 %
Pratique artistique : chant	35 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	40 %
Sciences de la vie : hist naturelle	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Armes

Aucune hormis les compétences de base

Le Canyon du Diable



Qui, ou quoi, hante les lieux de tournage où un célèbre réalisateur vient de mourir ?

A l'affiche

Grant Winwood

Un des grands nababs de ce début de siècle, Grant est aussi un passionné d'occultisme qui embauche les investigateurs pour que ceux-ci élucident le mystère qui est venu ruiner *Le prince de Babylone* et provoquer la mort de deux de ses employés.

Les Chasseurs Spectraux

Les gardiens du Canyon du Diable et de l'Arc de Vlactos seront les principaux adversaires des investigateurs. Invisibles et sournois, ils feront tout pour que nul ne revienne vivant du désert.

En quelques mots…

Les investigateurs sont embauchés par un riche homme d'affaires pour enquêter sur le drame surnaturel ayant mis à mal le tournage d'un de ses films, *Le Prince de Babylone*, dans le Canyon du Diable. En affrontant sur place les terribles gardiens de l'Arc de Vlactos, les personnages pourront sans le savoir déjouer une fois encore les plans des sinistres Seigneurs du Crépuscule d'Argent.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont tout simplement engagés en raison de leurs récentes victoires contre le Mythe et des liens qui existent entre Grant Winwood, leur nouvel employeur, et Jacob Hancock. Si la forte somme qui leur est proposée et le mystère du tournage du *Prince de Babylone* ne leurs suffisent pas, ils pourront toujours s'accrocher au rapprochement que font certains indices trouvés lors d'aventures précédentes entre la tribu des indiens Hotethk qui vivait autrefois près du Canyon du Diable et le Crépuscule d'Argent

Enjeux et récompenses

- **Élucider le mystère du *Prince de Babylone* et vaincre les gardiens du Canyon du Diable :** il faudra pour cela effectuer de solides recherches en amont et utiliser des lentilles spéciales permettant de voir l'invisible

- **Trouver l'Arc de Vlactos** : au cœur du village des Hotethk se trouve un artefact appartenant aux Seigneurs du Crépuscule d'Argent et pouvant servir à faire remonter la terrible R'lyeh



Ambiance

Vous trouverez à la page 74 tout un encart intitulé « Une touche d'horreur » consacré à l'ambiance que vous pourrez mettre en place avec quelques efforts.



Informations

Les personnages-joueurs reçoivent un télégramme de l'homme d'affaires millionnaire Grant Winwood, un homme qui apparaît fréquemment aux informations. Celui-ci leur promet un salaire confortable et la prise en charge de leurs frais s'ils acceptent d'enquêter sur d'étranges événements se produisant sur les lieux du tournage de sa nouvelle production. Cette offre alléchante n'existerait pas s'il n'y avait derrière tout cela quelque chose de macabre et de dangereux. De nouvelles terreurs attendent sans aucun doute les personnages.

Informations du gardien

« Le Canyon du Diable » est une aventure relativement simple destinée à des joueurs et des personnages dotés d'une certaine expérience. Les Chasseurs Spectraux sont des ennemis qui n'ont pas été rencontrés auparavant ; jusqu'à ce que le mystère les entourant ait été résolu, ces créatures se révèleront difficiles à gérer voire même mortellement dangereuses. Ne soyez pas surpris si les pertes s'accumulent ou si plusieurs voyages jusqu'au canyon se révèlent nécessaires pour finir le travail. Comme toujours, les joueurs effectuant des recherches méticuleuses seront récompensés, mais ce genre d'activités risquera d'allonger le scénario et de le faire durer deux sessions ponctuées de nombreuses rencontres avec les chasseurs.

Ce scénario peut être présenté de plusieurs façons. Le gardien peut laisser Winwood à Hollywood ou faire en sorte que ce dernier insiste pour accompagner le groupe lorsqu'il visitera le Canyon du Diable. Si l'homme d'affaires part avec eux, ses croyances occultes pourront détourner les investigateurs des preuves de la présence du Mythe au profit de fausses pistes de fantômes ou de spectres liés à la région. Peut-être pourra-t-il même les persuader d'organiser une séance afin d'apaiser les esprits hantant le canyon ? Les Chasseurs Spectraux accepteront avec joie une telle invitation.

De plus, depuis que la tribu des Hotethk est partie vers les pueblos de Los Angeles dans les années 1840 et a disparu de notre histoire, elle peut avoir gardé son identité communautaire. Peut-être continue-t-elle de veiller sur son village, sur l'Arc de Vlactos et sur les six hommes laissés en arrière pour protéger l'objet ? Si la tribu existe encore en tant que groupe cohérent, ses membres sont peut-être prêts à créer de nouveaux Chasseurs Spectraux au sein du tournage d'Atlas Films. Leurs déprédations sur les lieux forceront sûrement Winwood à abandonner toute idée de tourner au Canyon du Diable.

La tribu des Hotethk

Pendant des siècles les Hotethk adorèrent Yig, Shub-Niggurath et d'autres Grands Anciens et Dieux Extérieurs. Ils résidaient dans une portion accidentée et inhospitalière du Désert de Mojave appelée le Canyon du Diable où ils purent poursuivre leurs rites impies jusqu'au cœur du dix-neuvième siècle.

Ils étaient menés par des chamans déments et vivaient dans un petit village d'adobe rappelant ceux du Mesa Verde. Pour compléter le fruit de leurs champs épars, ils dévoraient à l'occasion des chasseurs égarés d'autres tribus.

En 1837, Oliver Whateley fut guidé par ses dieux jusque là. Il prétendait être un évangéliste mais était en vérité un Seigneur du Crépuscule d'Argent récemment arrivé dans le Nouveau Monde, envoyé aux Hotethk pour collaborer avec eux sur des sortilèges capables de briser les esprits. En 1843, Whateley confia aux indiens une puissante tablette de pierre recouverte de glyphes. L'objet était appelé « l'Arc de Vlactos » et était un important composant d'un sortilège ancien censé pouvoir provoquer l'ascension de R'lyeh. Parti un jour chercher des vivres, le sorcier ne fut jamais revu. Peu après, la tribu des Hotethk disparut à son tour, du moins le crut-on.

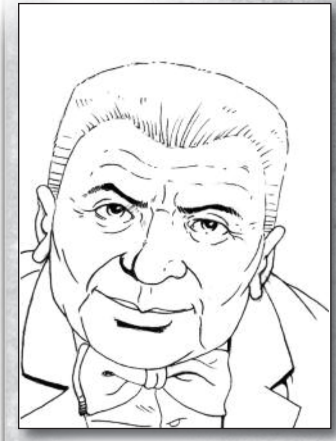
Les investigateurs savent sans doute déjà que le « Canyon du Diable » est dûment mentionné dans le livre *La Vieille Californie*, comme signalé dans le scénario « Observer le futur ». Un passage décrit la visite de Whateley auprès d'une tribu et suggère que celui-ci pourrait avoir laissé l'Arc de Vlactos là-bas. En réalité, les Hotethk ont utilisé un des sortilèges de Whateley pour transformer six de leurs vieux chamans en monstres connus sous le nom de Chasseurs Spectraux. Ces six là devaient garder l'Arc jusqu'à ce qu'un nouveau sorcier vienne le réclamer. Pendant ce temps, le reste de la tribu alla à l'Ouest et se mélangea au peuple du pueblo de Los Angeles. On ne sait rien d'autre sur eux.

Les Chasseurs Spectraux restèrent donc dans le Canyon du Diable, tuant ceux qui s'aventuraient trop près. Leur activité donna son nom actuel à l'endroit.

Puis Von Varnstein amena toute son équipe au canyon, plusieurs centaines de personnes, un nombre colossal jamais vu auparavant. Les Chasseurs Spectraux décidèrent de ne pas tuer les intrus, craignant d'attirer d'avantage l'attention. Ils préférèrent effrayer leur chef et ceux qu'il avait amenés avec lui. Certains mourraient, mais plus encore s'enfuiraient de terreur ou deviendraient fous.

Les monstres, invisibles, se mêlèrent donc aux équipes et leurs firent perdre leur Santé mentale en jouant les spectres et en déclenchant des événements paranormaux. Les rituels obscènes qui avaient autrefois résonné dans le canyon jetèrent sur les nouveaux-venus une aura funeste qui les mina et les affaiblit.

Un grand nombre d'employés s'enfuit ou démissionna. L'actrice principale, Monica Anikova, retourna dans sa New York d'origine. Là elle mourut en tombant (ou en sautant, ou en étant poussée) d'une fenêtre. L'acteur vedette, James Raven, devint fou à jamais et erre désormais dans Hollywood avec un air hagard.


M. Winwood

Une touche d'horreur

Le Canyon du Diable présente une occasion parfaite pour les gardiens de pouvoir évoquer l'une des plus rares ambiances que l'on puisse trouver dans un jeu-de-rôle : le suspense !

Les chapitres précédents des *OdYS* ont mené les joueurs le long de chemins d'investigation plus traditionnels. La première partie du « Canyon du Diable » continue dans cette veine, les personnages rencontrant M. Winwood et commençant leur enquête dans Hollywood. Les gardiens envisageant de mener ce chapitre en deux sessions ou plus devraient tenter d'arrêter la partie juste au moment où le groupe quitte Los Angeles. Pour un effet maximum, achevez le reste du scénario en une seule session. Cela implique une longue soirée de jeu, assurez-vous donc de mettre vos joueurs au courant !

Lorsque votre groupe se mettra à suivre la piste menant dans le désert, toute votre énergie de meneur devra être dirigée vers l'évocation de l'ambiance. Le suspense se définit comme « une anxiété ou une appréhension résultant d'une situation incertaine, indéterminée ou mystérieuse ». Comme tout gardien vous le dira, c'est un état difficile à atteindre mais dont la récompense est à la mesure des efforts fournis. Une bonne situation tendue et pleine de suspense est au cœur de toutes les grandes histoires, films ou jeux-de-rôle ; le chapitre désertique du « Canyon du Diable » fournit la situation mystérieuse et la désolation, le reste vous appartient :

Évoquez l'ambiance ! Cela peut paraître simple à dire mais faites jouer cette partie la nuit. Utilisez si possible des bougies ou des lanternes pour vous éclairer. Éliminez les distractions du « monde réel ». Votre objectif est de faciliter l'immersion de vos joueurs dans la virtualité du jeu. En effaçant la « réalité » de votre environnement de jeu (soit votre sous-sol ou votre salon) vous avancerez à grands pas vers votre objectif

Connaissez vos joueurs. Si vous avez sous la main une bande de rigolos, vous devriez leur parler en amont de l'importance de rester dans leur personnage durant certains moments « clefs », particulièrement en début de partie. Rien ne détruit d'avantage une séance pleine de suspense que des plaisanteries et des conversations hors-jeu. L'humour et les plaisanteries provenant des personnages devraient toujours être autorisées, certains joueurs gérant le stress de cette façon

Musique. De nombreux gardiens ne jurent que par la musique d'ambiance dans leurs parties. Vous devriez en utiliser une ici. Tout matériau dénué de paroles évoquant la peur, la désolation ou simplement le vent fera l'affaire, tout comme conviendront certaines musiques de Westerns Spaghetti. Pensez au vaste désert la nuit, aux plateaux vides de toute présence humaine, aux étoiles...

Gardez la menace en retrait ! Il est très important de laisser vos joueurs dans l'incertitude. Ne les laissez pas voir les monstres ! Construisez un suspense à base de visions fugaces, de fragments, et retenez la grande révélation aussi longtemps que possible. Leurs investigations d'événements et de bruits étranges devraient s'achever sans conclusion satisfaisante. Pour y parvenir, vous devriez altérer un tout petit élément de l'intrigue du chapitre hollywoodien :

La bobine de rushs : M. Winwood n'est finalement pas en possession d'une bobine intacte de prises du *Prince de Babylon*. Il croyait avoir détruit l'unique copie (celle partiellement brûlée du bureau de Von Varnstein). L'autre est cachée dans un tiroir poussiéreux quelque part sur le plateau du *Prince de Babylon*, peut-être à côté des étranges lentilles de Von Varnstein. Ce changement d'intrigue ajoutera un véritable sentiment de terreur et de pouvoir à la séance. Au lieu de regarder le film dans un confortable manoir hollywoodien, les spectateurs y assisteront dans les décors mêmes où il fut tourné ! Des gardiens modifiant leur intrigue dans ce sens devraient ajouter les éléments suivants à l'équipement du groupe : un générateur et quarante litres d'essence dans deux jerricanes. Un projecteur poussiéreux pourra être trouvé quelque part dans une remise (test de Métier : mécanique ou électricité + 1 heure pour le préparer, préparation doublée en cas d'échec)

Regarder la bobine de rushs : les trois scènes dépeintes sont stressantes dans des conditions normales de vision. Si les joueurs les ont examinées à travers les lentilles spéciales, les prises révèlent les Chasseurs Spectraux dans toute leur horreur. Dans une partie basée sur le suspense, vous ne voulez pas être aussi direct. Les chasseurs ne devraient jamais être vus nettement (et vous devriez diminuer les pertes de SAN en conséquence). Décrivez les mystérieuses scènes en utilisant des termes évocateurs tels que : vaguement humanoïde, lumière étrange, images spectrales ou doubles, ombres inquiétantes, etc. Il devrait être évident que les lentilles révèlent quelque chose mais c'est un quelque chose dont la nature n'est pas claire. Peut-être qu'un test réussi de Sciences formelles : physique ou de Photographie pourraient offrir des explications, mais celles-ci ne devraient pas se révéler pleinement satisfaisantes. Peut-être qu'une des scènes semble montrer une silhouette monstrueuse caressant Miss Anikova, mais la lumière change alors soudainement et la forme apparaît désormais comme une ombre ondulante. Vos joueurs utiliseront leur imagination pour remplir les trous de vos descriptions, ce qui est une bonne chose ! Le monstre implicite sera bien plus effrayant que le monstre factuel

Construire le suspense : en termes pratiques, vous devriez autoriser les investigateurs à se promener dans le plateau. Rappelez-leur le désert lointain, le vent soufflant continuellement, l'état d'abandon des lieux. Jouez sur leurs peurs et leurs doutes. La nuit, l'endroit devient froid, mystérieux, et la lumière des lanternes ne paraît plus si vive. Si le générateur fonctionne, son boucan étouffe tous les bruits extérieurs. Les Chasseurs Spectraux pourront être utilisés pour accomplir presque tout ce que vous voudrez, assurez-vous donc de les tenir occupés ! Des objets tomberont des étagères, des portes claqueront (le vent ?), des lanternes s'éteindront, des planchers craqueront, le générateur s'arrêtera, des objets légers rouleront le long du plateau – à chaque fois lorsque personne ne sera là pour regarder bien sûr. Évitez les actions trop ostentatoires. Tout ce que les chasseurs font en ce début de chapitre devrait pouvoir avoir une explication rationnelle. Autorisez un investigateur à acculer un de ces « monstres » dans une des remises et faites-lui découvrir un rat-kangourou ou un dingo terrifié bondissant de sous une bâche poussiéreuse ! Ce cri à demi-humain provenant d'un ravin pourrait n'être qu'un coyote affamé. N'abusez cependant pas de cette astuce – une fois suffit

Qu'est-il arrivé à Bob ? Pour couronner le tout, faites disparaître Bob le machiniste à un moment ou à un autre. Celui-ci est devenu fou, que ce soit en raison d'une confrontation directe avec un chasseur ou après avoir vu les rushs (avec les PJs ou non). A vous de choisir. Bob erre désormais sur le plateau, agissant comme s'il était un des joueurs du *Prince de Babylone*. Il devient responsable d'une partie des étranges bruits et événements advenant sur place. Peut-être est-il convaincu que les investigateurs sont les brigands en maraude du film et tente-t-il de les tuer ? Peut-être essaie-t-il de « secourir » de façon chevaleresque une investigatrice ? Le gardien devrait agencer les événements comme il l'entend. Peut-être Bob choisira-t-il de saboter les deux voitures pour qu'aucune fuite ne soit permise. Peut-être découvrira-t-il une des étranges lunettes de Von Varnstein après avoir vu les rushs, ruinant au passage une des lentilles ou la portant constamment sur lui. Peut-être lâchera-t-il un élément important qui aidera les investigateurs. Bob finira par retrouver ses esprits si les joueurs parviennent à le capturer et à le forcer à se reposer (récompense de SAN de 1). Il ne pourra pas recouvrer la santé tant qu'un chasseur sera proche

Enfin, soyez prêt pour la rencontre finale avec les Chasseurs Spectraux. A ce moment là, les investigateurs devraient être suffisamment tendus et paranoïaques. Leurs voitures auront été rendues inutilisables et un ennemi invisible aura tenté de les tuer méthodiquement. Il est à espérer qu'ils aient alors trouvé l'Arc de Vlactos et les horrible kachinas, lesquels sont les clés de la destruction du mal résident ici. A partir du moment de votre choix, les chasseurs commenceront à tuer un investigateur par nuit. Si possible, ils utiliseront des méthodes créatives d'exécution (écrasé sous une voiture, mordu par des douzaines de scorpions, etc.) N'ayez pas l'impression de devoir commencer le massacre immédiatement ; laissez les événements de la partie dicter vos actions et faites réagir les Chasseurs en conséquence.

Liens sélectionnés pour ce chapitre

Papier n°	Indice ou piste	Obtenu via	Mène à
N°1	télégramme de Winwood	J. Hancock	Von Varnstein, agent surnaturel
–	Grant Winwood	entretien	Von Varnstein, James Raven, Pierre Baptiste, lieu hanté
–	Pierre Baptiste	entretien	Von Varnstein, étranges événements
–	James Raven	entretien	« Vous essayez de faire du mal à mes amis »
–	Roseanna Bartlett	entretien	de l'argent contre des ragots sur le Canyon du Diable
–	diverses sources	bibliothèque	mentions historiques sur le canyon
N°2	*Familles, héritages*	bibliothèque	chant ancien, Oliver Whateley, Crépuscule d'Argent, Hotethk, Yig, forme spectrale
–	chez Von Varnstein	Winwood	coffre contient 2 lentilles spéciales, effets personnels et rushs du *Prince de Babylone*
N°3	carte des joueurs du canyon	bibliothèque	plan schématique sans lettres codées
–	objets dans remise	exploration	trois lentilles de Von Varnstein, deux lampes-torches, fusil .22
–	cercle de peur	Zoologie ou TOC	animaux évitent la région, éboulements au village Hotethk, sensation de malaise
–	village Hotethk	exploration	Enfant de Yig, pictogrammes, sortilège, Arc de Vlactos, poupées kachinas

Consterné, Von Varnstein finit par sentir qu'une entité ou qu'un spectre invisible avait amené le chaos dans son équipée. Il travailla avec obsession à créer un engin optique capable de rendre les Chasseurs Spectraux enfin visibles et sensibles aux armes naturelles. Peu après, néanmoins, il succomba à la folie et se mit une balle dans la tête avec le fusil qu'il destinait aux créatures. Toute la production fut arrêtée, et les lieux furent abandonnés. Tout ce qu'il reste désormais du *Prince de Babylone*, le film de Von Varnstein, ce sont les décors de tournage abandonnés, occupés à lentement disparaître sous le sable du Désert de Mojave.

Grant Winwood est encore sous le choc de la mort de son ami, sans parler de la perte de tout l'argent qu'il avait investi dans le projet. Après avoir mis les investigateurs dans la confidence et leur avoir raconté l'histoire de la mort du réalisateur, il leur renouvelle son offre de les payer pour enquêter sur la scène hantée du décès de Eric von Varnstein.

Informations des investigateurs

Grant Winwood

Les personnages-joueurs reçoivent un télégramme urgent de Grant Winwood, le nabab du cinéma. Voir **Papiers du Diable n°1**. Si les investigateurs acceptent de l'aider, celui-ci règle toutes leurs dépenses et leur offre 700 $ par personne et par semaine.

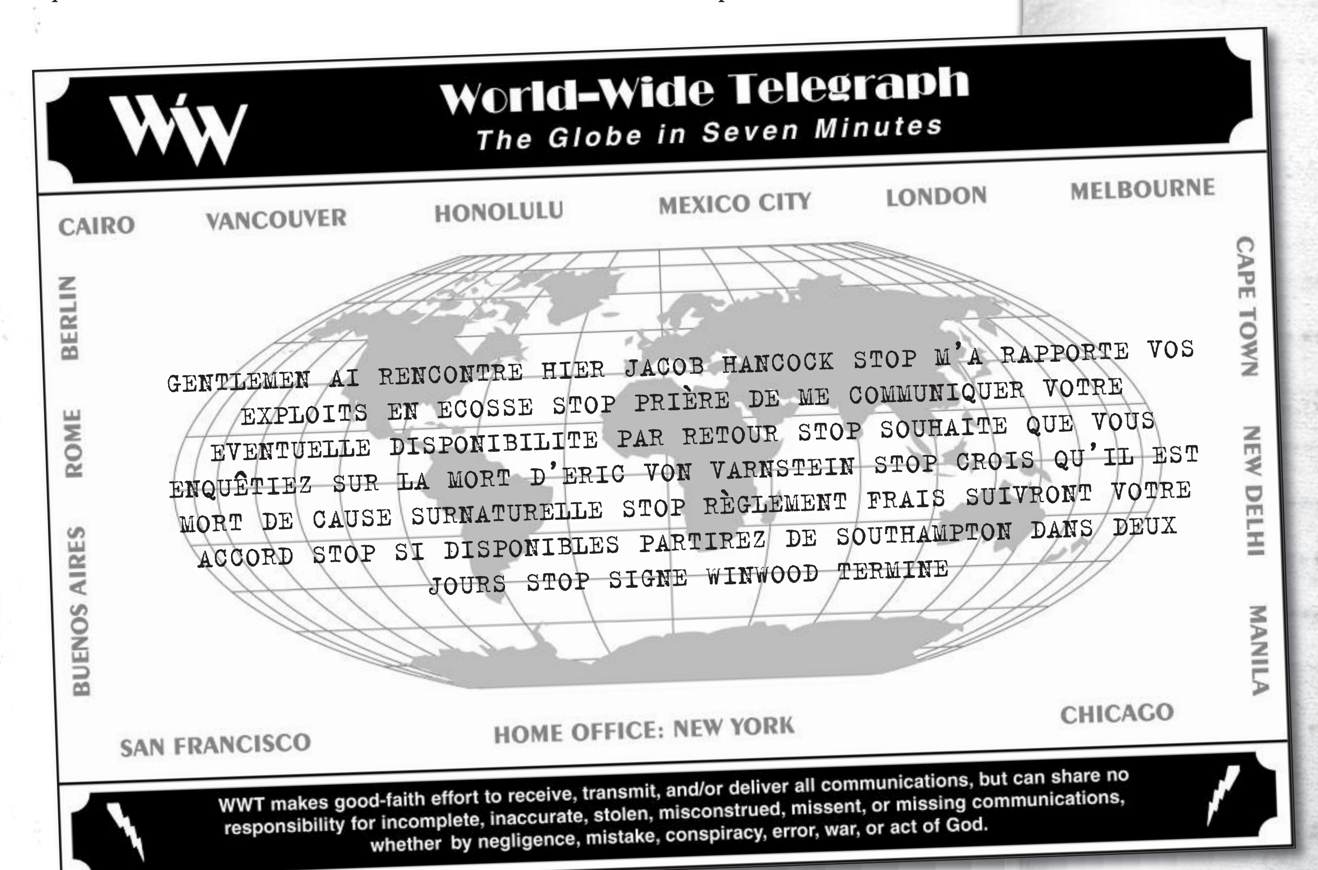
Winwood est un homme d'affaires important qui a hérité d'une fortune faite dans les chemins de fer et qui l'a utilisée pour se lancer dans le pétrole, les matières premières et le cinéma. Des informations à son sujet peuvent être trouvées dans les archives de journaux de toutes les bibliothèques. C'est un vieux routard de l'industrie du cinéma qui a notamment soutenu feu Eric von Varnstein dont les films sont mondialement acclamés. Ce maître du septième art est mort récemment tandis qu'il tournait *Le prince de Babylone*, une couteuse fresque épique au milieu du désert. Le médecin-légiste du comté de San Bernardino a décrété que la mort était due à un accident de chasse.

Winwood est aussi célèbre pour sa croyance en toutes les facettes de l'occulte. Les journaux clament qu'il effectue nombre de ses investissements en se basant sur son horoscope quotidien ou sur les prédictions du I Ching.

Les investigateurs atteignent Hollywood depuis l'Écosse en empruntant un luxueux paquebot puis un train du même acabit. Ils prennent alors une voiture avec chauffeur appartenant à Winwood, lequel leur demande de venir chez lui à sept heures ce même soir. Quand les personnages arrivent, ils sont amenés à travers un immense manoir de style espagnol jusqu'au bureau couvert de livres du millionnaire. Leur futur employeur possède une immense collection de volumes traitant de la magie et du paranormal, collection qu'un investigateur réussissant un test de Sciences occultes peut identifier comme étant constituée d'environ 50 % d'ouvrages sérieux et de 50 % de tissus d'âneries. Les travaux les plus importants comprennent une première édition du *Rameau d'Or* de Frazer et un volume manuscrit intitulé *Les secrets des Adamites Révélés* par H. Bosch. Celui-ci est



M. Von Varnstein



World-Wide Telegraph
The Globe in Seven Minutes

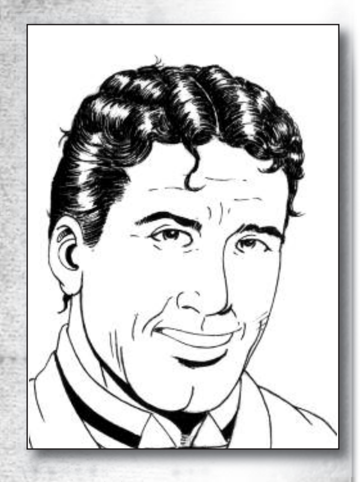
CAIRO VANCOUVER HONOLULU MEXICO CITY LONDON MELBOURNE BERLIN ROME BUENOS AIRES CAPE TOWN NEW DELHI MANILA

GENTLEMEN AI RENCONTRE HIER JACOB HANCOCK STOP M'A RAPPORTE VOS EXPLOITS EN ECOSSE STOP PRIÈRE DE ME COMMUNIQUER VOTRE EVENTUELLE DISPONIBILITE PAR RETOUR STOP SOUHAITE QUE VOUS ENQUÊTIEZ SUR LA MORT D'ERIC VON VARNSTEIN STOP CROIS QU'IL EST MORT DE CAUSE SURNATURELLE STOP RÈGLEMENT FRAIS SUIVRONT VOTRE ACCORD STOP SI DISPONIBLES PARTIREZ DE SOUTHAMPTON DANS DEUX JOURS STOP SIGNE WINWOOD TERMINE

SAN FRANCISCO HOME OFFICE: NEW YORK CHICAGO

WWT makes good-faith effort to receive, transmit, and/or deliver all communications, but can share no responsibility for incomplete, inaccurate, stolen, misconstrued, missent, or missing communications, whether by negligence, mistake, conspiracy, error, war, or act of God.

Papiers du Diable n°1 : le télégramme de Grant Winwood



James Raven

35 ans, acteur fou en goguette

APP	16	Prestance	80 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	15

Compétences

Athlétisme	55 %
Conduite : automobile	25 %
Écouter	60 %
Équitation	65 %
Pratique artistique :	
- Chant	65 %
- Jeu d'acteur	75 %
Pister	25 %

Langues

Français	35 %

Armes

• Fleuret aiguisé dégâts 1D6+1+2	83 %

un faux, mais il pourrait se vendre pour un bon prix à un libraire dans l'ignorance.

Winwood lui-même est un homme plaisant bien qu'un peu monomaniaque et superstitieux. Volumineux, bruyant et puissant, il est néanmoins assez intelligent pour savoir quand écouter. C'est aussi un joueur de poker né, immunisé au Baratin et à la Persuasion ; **un test réussi de Sciences occultes** permet en revanche presque toujours d'obtenir des informations de sa part. Il raconte aux personnages-joueurs que Von Varnstein s'est en fait suicidé et que de nombreux autres membres de la société de production sont partis à cause d'une présence maligne infestant le Canyon du Diable. Cette force se manifeste sous la forme d'une aura funeste, intangible mais pourtant bien présente et s'étendant sur tout le plateau. Aucune véritable manifestation physique ne s'est encore produite, bien que du matériel ait été détruit sous d'étranges circonstances. Les seuls survivants de la production avec lesquels Winwood a gardé le contact sont l'acteur principal, James Raven, et le chef-caméraman, Pierre Baptiste. Monica Anikova, l'actrice vedette, est morte récemment, peut-être en se suicidant.

Raven a désormais perdu la raison et vit d'une pension que lui verse un studio sympathisant. Il peut parfois être aperçu près des bureaux de production d'Hollywood, parlant à des amis invisibles ou tentant de les transpercer de sa lame (c'était autrefois un champion d'escrime). Baptiste vit à Hollywood et travaille comme photographe indépendant. Winwood donne aux investigateurs l'adresse de Baptiste et celle du studio d'Atlas Films Inc.

Ce que sait Winwood

Von Varnstein a rassemblé son équipe et commencé à filmer en 192-. Tout le tournage était placé, comme toujours, sous le sceau du secret. Le réalisateur avait fait construire un studio babylonien élaboré coûtant près d'un demi-million de dollars, une dépense ahurissante pour l'époque, faisant ériger les décors – avec les quartiers provisoires de l'équipe – sur une bande de terre louée dans une zone éloignée du Désert de Mojave. Le choix du Canyon du Diable se révéla par la suite être une monumentale erreur.

Winwood s'attend à ce que les investigateurs restent à Hollywood pendant environ une semaine à collecter des informations, préparer l'équipement nécessaire et passer le reste du temps à ses frais. Après une semaine ou deux, il veut qu'ils se rendent au Canyon du Diable et rassemblent des informations pendant une semaine de plus. En plus du matériel de base, il leur donne une clé ouvrant les quartiers du personnel du canyon. Il leur fournit également deux machinistes qui les conduiront jusque là-bas et y resteront avec eux s'ils le désirent (les deux hommes travaillent pour Atlas mais ne faisaient pas partie de l'équipe de production du *Prince* et ne savent pas grand chose sur le drame). Il leur remet également un jeu de clefs et de passes qui leur permettront d'entrer dans les Studios Atlas et d'inspecter le bureau de Von Varnstein. A la fin des deux semaines, Winwood veut une présentation orale de leur part sur ce qu'ils auront trouvé dans le canyon et sur ce qu'ils penseront devoir faire, si une action est possible. Si Winwood découvre que les investigateurs divulguent des secrets à la presse, le contrat qui les lie sera automatiquement brisé.

Au studio

Atlas Films Inc. est un studio prospère. Des investigateurs arrivant avec un passe se voient offrir une visite guidée des bâtiments et des départements par les gardes de la sécurité, tour durant lequel les personnages-joueurs peuvent voir de nombreux films en train d'être tournés. La visite prend une heure. Si le gardien le veut, ils peuvent tomber sur des personnalités cinématographiques telles que Buster Keaton, Louise Brooks, un des Barrymore, Harold Lloyd, William Powell jeune, Lon Chaney, etc. Ils aperçoivent également une grande photographie d'Eric von Varnstein – un homme mince, intense, presque chauve et doté d'un nez fort, aquilin. La photo est cerclée de noir.

Tournant à nouveau, ils tombent sur un horrible épouvantail – un homme qu'ils reconnaissent comme étant James Raven. Aucun test n'est nécessaire – sa fameuse fossette et ses cheveux noirs bouclés sont impossibles à rater. Ce Raven échevelé fronce les sourcils en leur jetant un regard bilieux et murmure quelque chose avant d'être chassé par les gardes. Ces derniers jurent qu'il ne s'agit en fait pas du véritable James Raven, mais d'un acteur mineur travaillant sur un film secondaire des studios Atlas.

Le seul endroit intéressant du studio est le bureau de Von Varnstein. Les investigateurs sont amenés à l'intérieur par la police du stu-



dio qui les laisse seuls. Si on lui demande, celle-ci dit que M. Von Varnstein lui ordonnait toujours de ne pas nettoyer les lieux sans sa présence. La pièce en elle-même est aussi gaie qu'un placard avec un bureau, une corbeille et quelques dossiers dans un cabinet en bois. Les papiers se trouvant dans l'armoire et sur le bureau sont en fait des réquisitions d'océans de peinture, de forêts de planches et de camions entiers de toiles pour la construction de décors. Un personnage-joueur étudiant ces documents et réussissant **un test de Comptabilité** devine que *Le Prince de Babylone* rentrait totalement dans son budget, en dépit de tout le tintouin fait autour du faste de ses dépenses.

Plus tard dans la production, plus de 400 $ semblent avoir été dépensés dans une commande spéciale de lentilles pour caméra. Toute personne réussissant **un test de Trouver Objet Caché** remarque qu'une petite liasse de papiers est tombée sous le bureau. Ces feuilles, écrites à la main par Von Varnstein, sont couvertes d'un Allemand sinueux et incohérent. Il s'agit en fait d'une série de notes professionnelles et personnelles sans liens les unes avec les autres. Un **test réussi d'Allemand** est nécessaire pour les comprendre. Après les avoir lu, l'investigateur peut déduire que le réalisateur sentait que quelque entité étrange, peut-être même surnaturelle, était en train d'affecter son film. Il avait effectué plusieurs expériences sur des produits chimiques et des techniques optiques afin de pouvoir mieux comprendre et déjouer cette inexplicable présence.

Si les investigateurs fouillent dans la corbeille, ils trouvent une bobine de film à moitié carbonisée intitulée « Rushs du Prince de Babylone, bobine 2 ». Le film est endommagé et est impossible à visionner, mais son existence réfute la déclaration de Winwood sur le fait qu'aucune scène n'a été tournée. Deux heures plus tard, la police du studio revient pour emmener les investigateurs et refermer le bureau.

Si Winwood est mis face au film, il admet qu'un certain nombre de rushs ont été développés et qu'il en possède un lui-même. Avec **un test réussi de Baratin**, les investigateurs peuvent le convaincre qu'ils ont besoin de voir ce qui a été tourné ; l'homme d'affaires les invite alors de mauvaise grâce à une séance privée dans sa demeure, mais pas avant de les avoir prévenus que les rushs contiennent certaines scènes trop hideuses pour l'œil humain, raison pour laquelle il a supprimé toutes les autres copies. Si les investigateurs parviennent à voir le film, rendez-vous au paragraphe « La bobine de rushs » page 78.

Pierre Baptiste

Si les investigateurs en viennent à visiter sa maison, Pierre Baptiste leur parle de son expérience sur le plateau du *Prince de Babylone*. C'est un homme athlétique, au teint hâlé par des jours et des jours de tennis. Il garde ses cheveux noirs pommadés, bien peignés avec une légère raie sur le côté.

Baptiste décrit Von Varnstein comme un homme brillant et habité, versé dans tous les aspects de la confection d'un film. Il était certain que la présence maléfique qui troublait la production du film se manifestait d'une façon ou d'une autre dans les prises effectuées. Il avait passé des centaines d'heures sur le plateau à essayer différentes combinaisons de lentilles et de filtres dans ses efforts pour capter l'étrange force qui envahissait son tournage. Dans les derniers jours de sa vie, Varnstein semblait avoir enfin trouvé la bonne approche et passait des heures à errer dans le désert nocturne avec une caméra, une lampe-torche et un étrange outil optique. Une semaine plus tard, on l'a retrouvé mort dans la cantine. Il s'était crevé les yeux avec une fourchette avant de les viser avec son fusil et de tirer.

Baptiste peine à se remémorer ses propres impressions du tournage. Il raconte que quelque chose semblait suivre, observer et tourmenter l'équipe et les acteurs, une chose impossible à voir avec des sens humains ordinaires mais qui n'en était pas moins réelle. Si un investigateur réussit **un test de Persuasion**, le caméraman confesse être encore torturé par de terribles rêves du *Prince de Babylone*. Durant ces cauchemars, il ne voit rien d'autre que les murs et les pièces du décors, et pourtant cette vue l'emplit d'une terreur insupportable. Après avoir dit ce qu'il savait, Baptiste semble visiblement secoué et doit être laissé tranquille.

Roseanna Bartlett

Durant le séjour des investigateurs à Hollywood, une femme bien trop maquillée, parlant à toute vitesse avec un accent new-yorkais et dotée d'un gros compte-chèque s'approche d'un ou de plusieurs d'entre eux. Il s'agit là de Roseanna Bartlett, chroniqueuse mondaine pour le *Los Angeles Globe-Republican*. Elle garde en permanence un œil sur Grant Winwood et a appris que celui-ci avait engagé une équipe « d'investigateurs psychiques » ; elle veut tout savoir sur ce que les investigateurs connaissent et sera prête à payer jusqu'à 800 $ cash pour entendre leur histoire. Elle ne procède cependant que graduellement, leur extorquant quelques informations contre un peu d'argent, puis encore un peu, et ainsi de suite, en faisant bien attention de ne pas trop dépenser. Si les investigateurs lui transmettent des éléments se rapportant au Canyon du Diable, à Von Varnstein, etc., ceux-ci apparaîtront dans les colonnes de Roseanna dès le jour suivant. En accord avec ses principes, Winwood renverra les traîtres dès que ses yeux seront tombés sur l'article. Si la chroniqueuse découvre que les personnages-joueurs se rendent au canyon, elle leur demandera de l'emmener avec eux. Winwood ne voudra pas qu'elle les accompagne et s'il découvre que ses employés l'ont amenée, ils les libèrera de leurs obligations.

James Raven

Si un investigateur travaille seul près des studios Atlas ou à l'intérieur, James Raven le lunatique lui tombe dessus. L'ancien acteur s'approche aussi furtivement que possible avant de bondir des ombres et de pointer son fleuret en direction de sa victime en hurlant avec



Roseanna Bartlett

42 ans, chroniqueuse mondaine trop maquillée

APP	12	Prestance	60 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

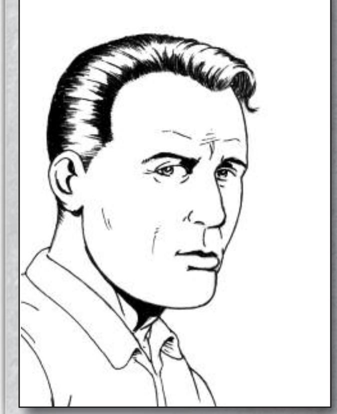
Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	65

Compétences

Baratin	85 %
Comptabilité	30 %
Connaissance d'Hollywood	90 %
Crédit	55 %
Discrétion	40 %
Droit	35 %
Écouter	85 %
Éloquence	70 %
Journalisme	35 %
Négociation	60 %
Persuasion	60 %
Psychologie	65 %
Trouver Objet Caché	50 %

Armes

Aucune hormis les compétences de base



M. Baptiste

Familles, héritages et croyances au sein du Désert de Mojave, 1804-1900

Par le Dr K.J. Scott, presses de l'université de Californie, 1919. Cette monographie traite des peuplades nées dans le Mojave, y compris des Hotethk. Cette publication a disparu des archives de l'UCLA mais quelques appels téléphoniques permettront d'en retrouver un exemplaire à l'UC-Berkeley. Celui-ci pourra être emprunté à cette institution et arrivera sous 1D4+1 jours. Le rapport est suffisamment technique pour demander un test réussi d'Anglais et de Sciences humaines : anthropologie afin d'en comprendre le contexte et les détails.

L'étude établit que les Hotethk étaient des parias bannis par les Hopi. Les autres tribus les haïssaient parce qu'ils adoraient un dieu de la fertilité et des récoltes appelé « la Bête Noire », dont les rites encourageaient le cannibalisme. Ils vénéraient également Yig, le Père des Serpents.

Au milieu du dix-neuvième siècle les Hotethk entrèrent en contact avec un missionnaire nommé Oliver Whateley. Celui-ci appartenait à une organisation appelée les Seigneurs du Crépuscule d'Argent (groupe que l'auteur du livre admet ne connaître que de nom). Au lieu de détourner la tribu de sa religion cruelle, étrangement, Whateley l'encouragea avec perversité et lui fournit des artefacts et des connaissances qui renforcèrent ses liens avec la Bête Noire et avec Yig.

Les Hotethk disparurent en 1843. L'auteur imagine qu'ils périrent de la variole mais les tribus voisines pensent que ces hommes corrompus trouvèrent un moyen de survivre sous une forme spectrale. Dans cet état ils ne peuvent soi-disant plus être détruits que par « la crémation de leur âme », provoquée par la récitation d'un chant ancien « venu de ceux qui vivent sous la terre ». Le rapport offre une version traduite du chant mais ne parle pas de la façon de l'utiliser ou de le prononcer. Pour le chant, voir les **Papiers du Diable n°2** ci-contre.
Toute personne ayant Sciences humaines : histoire ou anthropologie à 20 % comprend que les informations de cet article proviennent de sources ethnologiques – des conversations avec des indiens vivants, des ranchers et d'autres personnes encore. Si les personnages-joueurs enquêtent d'avantage dans cette direction, ils apprendront que le Dr Scott a récemment disparu, alors qu'il effectuait des recherches en Amérique Centrale.

démence « Vous essayez de faire du mal à mes amis ! C'est eux qui me l'ont dit ! »

Sa cible devrait remarquer que la mouche qui protégeait la pointe de l'arme a été enlevée : la lame est diablement dangereuse et le jouet de Raven est devenu une arme mortelle. Le fou a bien l'intention d'attaquer et de tuer l'investigateur sur lequel il a jeté son dévolu mais il rompra le combat et s'enfuira dès qu'il aura perdu au moins trois points de vie. Si la victime dit à Raven qu'elle connaît l'existence des « amis » que ce dernier vient de mentionner, ou si elle parvient d'une façon ou d'une autre à détourner son attention (une action symbolisée par **un test réussi de Baratin, Persuasion ou Psychologie**), l'acteur n'attaque pas.

Si le comportement de Raven venait à être rapporté à Winwood, à la police ou à la sécurité du studio, ceux-ci promettraient de s'occuper de l'affaire. A moins que le personnage-joueur n'ait été blessé ou tué néanmoins, rien de décisif ne sera entrepris.

Ressources locales

Les bureaux du comté de San Bernardino possèdent des documents prouvant que le Canyon du Diable est actuellement loué aux studios Atlas par un rancher du nom de Dennis Smith. M. Smith possède des milliers d'acres de désert dans Lucerne Valley et, même au delà en direction de Joshua Tree. Il est heureux de louer ses terres à ceux qui veulent les utiliser (comme les compagnies pétrolières). Il est actuellement en vacances à Rio.

Les investigateurs peuvent en apprendre un peu plus sur le canyon dans n'importe quelle bibliothèque. Un simple **test réussi de Bibliothèque** permet de trouver deux choses :

- *Le journal d'un certain Fr. Josepha, un missionnaire espagnol, mentionne rapidement la tribu des Hotethk. L'homme les décrit comme des « sauvages blasphémateurs impossibles à convertir, haïs même par leurs païens de frères »*
- *Une histoire du Los Angeles Globe-Republican datée du 7 juin 1899 rapporte que quatre hommes furent tués au Canyon du Diable par un lion des montagnes. Une chasse au fauve s'ensuivit mais celle-ci fut abandonnée après que deux chiens aient disparu et qu'un homme ait été tué dans une avalanche. Cette source mentionne le petit village d'adobe des Hotethk, située à cinq-cent mètres du canyon principal*

Un second **test réussi de Bibliothèque** permet de trouver une monographie anthropologique intitulée *Familles, héritages et croyances au sein du Désert de Mojave*. Pour plus d'informations, voir l'encart ci-contre.

Dans le coffre en bois de Von Varnstein

Grant Winwood possède un grand coffre en bois contenant les effets personnels de feu Von Varnstein. Il les montre aux investigateurs si ceux-ci insistent pour le voir. Les objets les plus intéressants sont une bobine de prises du *Prince de Babylone* et une paire d'objectifs inhabituels pour caméra 16mm.

Chaque objectif est en fait constituée d'un tube de soixante centimètres de long et de quinze centimètres de diamètre à son bout le plus large. En avançant, le contenant se rétrécit pour pouvoir être enchâssé dans une caméra de cinéma ordinaire. Si un investigateur regarde à travers les lentilles à partir du côté caméra, il voit toute chose comme nimbée d'une ombre épaisse et bleutée, la plupart des objets devenant invisibles à moins d'être bien éclairés. L'effet est proche de celui obtenu en utilisant un filtre de couleur sombre. Un rayon de lumière projeté à travers le côté caméra quitte l'objectif sous la forme d'un cône de lumière bleue dont la taille peut être augmentée ou diminuée en faisant tourner la molette pour régler la netteté.

Si les investigateurs retournent l'objectif pour regarder de l'autre côté, ils ne voient rien d'autre que des tourbillons de formes et de couleurs incompréhensibles et fatigants pour les yeux. S'ils ouvrent un des objectifs, ils risquent de casser ou de dérégler le délicat travail de verrerie effectué à l'intérieur – les chances de commettre un tel désastre sont égales à l'INT + la DEX de l'investigateur pris comme pourcentage. Un personnage réussissant **un test de Sciences formelles : physique** réalise que l'arrangement des lentilles et des prismes à l'intérieur des objectifs de Von Varnstein n'obéit pas à la réfraction lumineuse ni aux lois conventionnelles de l'optique.

La bobine de rushs

Le film *Le Prince de Babylone* est un mélodrame en désert plein de romance et d'action dans le style de *Beau Geste* et de *The Four Feathers*. La bobine de rushs de Winwood dure environ trente minutes et consiste essentiellement en de multiples prises, parfois des douzaines, de quelques scènes. D'autres fragments sont en fait des versions alternatives de passages ayant été rejetés après plusieurs échecs. Le produit terminé était supposé faire quatre heures – la majorité du film n'a bien sûr jamais été tournée. Rien n'est visiblement horrible ou extraordinaire dans ce film. Néanmoins, certaines scènes possèdent une étrange qualité subliminale qui coûte aux spectateurs de la Santé mentale. Le passage le plus dangereux est une prise banale montrant plusieurs derviches portant des cimeterres en train de charger à travers le désert en direction d'une bande de guerriers rivaux. Tandis que les yeux des investigateurs leur assurent qu'il n'y a rien d'inhabituel dans la scène, les profondeurs de leur psyché leur disent que des forces terribles et malignes étaient présentes dans la zone quand tout cela fut filmé. Les spectateurs perdent 0/1 SAN en voyant ce morceau pour la première fois.

Un autre passage perturbant advient près de sept minutes plus tard. Vêtu d'un costume arabe, l'acteur principal James Raven se tient au devant d'un des murs du décor et fait semblant de parler à quelqu'un situé derrière la caméra (les écrans titres n'ont pas été glissés

dans cette prise). La même présence invisible et terrible, discernable dans la scène précédente, se fait sentir ici, bien que d'une façon plus pesante encore. Des investigateurs regardant ce morceau perdent 0/1D3 SAN.

Cinq minutes après, la terrible dernière scène commence. Durant cette brève séquence, l'actrice vedette Monica Anikova se trouve dans un opulent décor intérieur, allongée sur une couche de style romain, mangeant du raisin en attendant – peut-être – son amant. Si un spectateur étudie le visage de Miss Anikova durant cette scène et réussit **un test de Psychologie**, il constate que l'actrice semble faire de son mieux pour dissimuler un sentiment de peur et de dégoût. Toute personne déclarant examiner attentivement l'écran et étant aidée d'un test de **Trouver Objet Caché** réussi remarque de légères ondulations et une impression de mouvement sur la robe de la jeune femme. La cause de ces lents mouvements n'est pas apparente. Il s'agit de la dernière et de la plus perturbante des prises, et la contempler coûtera aux investigateurs 0/1D6 points de Santé mentale.

Un chant ancien venu de sous la terre

Sado Gawah, Sado Gawah, Sado Gawah
Vith ru Zloygim, Vith ru Zloygim, Vith ru Zloygim
Borgo Keen Yan, Borgo Keen Yan, Borgo Keen Yan
Sado Gawah, Sado Gawah, Sado Gawah
Vith ru Zloygim, Vith ru Zloygim, Vith ru Zloygim
Borgo Keen Yan, Borgo Keen Yan, Borgo Keen Yan
Sado Gawah, Sado Gawah, Sado Gawah
Vij ra Zloygim, Vij ra Zloygim, Vij ra Zloygim
Borgo Keen Yan, Borgo Keen Yan, Borgo Ken Yan
Hi ! Hi ! Hi !
Borgo Yan Yan, Borgo Yan Yan, Borgo Yan Yan
Borgo Sado Yan, Borgo Sado Yan, Borgo Sado Yan
Borgo Gawah Yan, Borgo Gawah Yan, Borgo Gawah Yan
Borgo Barwah ! Borgo Barwah ! Borgo Barwah !
Vij ra Zloygim, Vij ra Zloygim, Vij ra Zloygim
Borgo Yan Yan, Borgo Yan Yan, Borgo Yan Yan
Sado Gawah, Sado Gawah, Sado Gawah !
Sado Gawah, Sado Gawah, Sado Gawah !
Sado Gawah, Sado Gawah, Sado Gawah !
Hi ! Hi ! Hi !

Papiers du Diable n°2

Certains des personnages pourraient vouloir projeter les rushs à travers une des lentilles spéciales de Von Varnstein. S'ils attachent l'objectif au projecteur dans le mauvais sens, ils ne verront rien qu'un assortiment improbable de couleurs et de formes. S'ils le fixent correctement à la caméra, ils endureront un choc psychique qui ne fera que renforcer la détermination de Winwood si ce dernier est présent.

Le film paraît au départ identique si ce n'est qu'il porte désormais une forte teinte bleutée là où il n'y avait auparavant que du noir et du blanc. Les trois scènes éprouvantes sont cependant différentes : au lieu de n'y voir aucune présence maligne, une horrible entité y est clairement visible à chaque fois :

Dans la scène initiale, les spectateurs peuvent voir un groupe de trois ou quatre humanoïdes de grande taille en train de s'agiter et de traîner dans l'arrière-plan. Les silhouettes ne sont pas assez proches pour pouvoir être identifiées ou pour faire perdre d'avantage de Santé mentale, mais il apparaît clairement aux personnes présentes que les formes sombres à l'écran ne sont pas humaines.

Dans la seconde scène déstabilisante, un monstre énorme et hideux se tient en pleine lumière derrière James Raven. La créature est un Chasseur Spectral, décrit avec ses caractéristiques ci-contre. Avec ***un test réussi de Mythe de Cthulhu****, les investigateurs qui l'aperçoivent le reconnaissent comme étant un monstre mineur – les chasseurs ne sont pas assez connus pour pouvoir être facilement identifiés. Voir la chose immobile sur le film coûte 1/1D4+1 SAN*

Peu après le début de la terrible troisième scène, deux Chasseurs Spectraux peuvent être aperçus en train de monter par la fenêtre du décor où Miss Anikova attend langoureusement son amant. Ils traînent des pieds jusqu'à elle et commencent à faire glisser leurs ignobles griffes caoutchouteuses le long de son corps de la plus révoltante des façons possibles, avant de finir par lorgner directement la caméra à la fin de la scène. Les investigateurs notent alors que les monstres n'entraînent pratiquement aucun effet par leur présence – ils ne laissent pas de traces de pas, ne font pas frémir les rideaux ou n'influent d'aucune façon sur l'univers physique, exception faite des légères impressions sur la robe de Miss Anikova. Voir le passage en entier coûte aux investigateurs 1/1D8 SAN

Le Canyon du Diable

Winwood fournit deux voitures pour le voyage jusqu'au Canyon du Diable, deux engins assez grands et puissants pour contenir six personnes chacun. Le coffre arrière et le toit sont remplis de fournitures allant des lits aux bâches, du matériel d'allumage aux lampes-torches, du café du matin au vin du soir. Sont fournis également deux machinistes pour jouer le rôle de guides, de conducteurs et de cuisiniers – l'un d'eux s'appelle Bob et l'autre Bill. Les personnages-joueurs sont encouragés à amener d'autres véhicules, d'avantages de vivres, etc. mais ils devraient se montrer clairs sur ce qu'ils emmènent, sur qui conduit et sur qui est dans quelle voiture.

Los Angeles est située à une centaine de kilomètres de San Bernardino. La route pour Big Bear louvoie ensuite pendant des kilomètres le long de pentes allant de 10 à 14 % d'inclinaison. Conduire au fil de ces sentiers étroits,

Chasseurs Spectraux

Race Inférieure de Serviteurs

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	3D6 x 2	21
CON	2D6+1	8
DEX	3D6	10-11
TAI	3D6 +8	18-19
INT	2D6 +6	13
POU	5D6	17-18

Valeurs dérivées
Mvt 8
Points de Vie 13-14
Impact moyen +4

Combat
- Pince 50 %
  dégâts 1D6 + Impact
- Morsure 30 %
  dégâts 3D6

Protection : 1 point (cuir)

Sortilèges : Contacter une Divinité/Yig

Perte de SAN : 1/1D6 +2

NB – il y a six Chasseurs Spectraux dans ce scénario. Si le gardien le souhaite, ce nombre peut être augmenté ou diminué.

Caractéristiques

Chasseurs Spectraux

	1	2	3	4	5	6
FOR	34	22	24	16	24	12
CON	06	08	08	12	07	12
DEX	13	08	05	15	12	06
TAI	18	20	14	18	23	26
INT	08	13	16	12	12	16
POU	26	21	15	15	18	12
PdV	12	14	11	15	15	19

Pince	55	60	45	60	50	60 %
Dég	3D6	3D6	2D6	2D6	3D6	2D6
Imp	+6	+6	+4	+4	+6	+4
Morsure	35	55	45	45	45	20 %
Dég	3D6	3D6	3D6	3D6	3D6	3D6

Protection : 1 point (cuir)
Perte de SAN : 1/1D6 +2



tordus et couverts de rocaille en longeant les sommets couverts de sapins est une affaire de temps – il n'y a pas la moindre place pour se ranger, pas de panneaux d'avertissement et le véhicule le plus lent est toujours celui qui détermine la vitesse du convoi. Le gardien peut demander plusieurs **tests de Conduite : automobile,** alterner avec des **tests d'Agilité ou de Volonté voire de Métier : mécanique et électricité** pour permettre de repartir après un petit accident. Les problèmes les plus courants comportent les surchauffes dans les pentes les plus coriaces, l'usure des pneus sur la rocaille, les sorties de route, la conduite agressive des véhicules venant dans l'autre direction et la condition des freins lors des longues descentes un peu trop raides.

Une fois le sommet atteint, la pente d'Oushenbury dévale du lac Baldwin en direction de Victorville avec une inclinaison atteignant les 18 %. Cette partie de la route est à peu près droite sur plusieurs kilomètres. C'est une distance trop grande pour pouvoir utiliser ses freins tout du long, aussi la plupart des véhicules optent-ils pour une vitesse suffisamment peu élevée pour ne pas descendre plus vite que les voitures d'en face ne montent. De temps à autres on peut apercevoir la carcasse d'un autre engin reposant à côté de la route.

En bas de la pente se trouve Lucerne Valley, qui offre de grands pâturages aux bêtes se trouvant près des montagnes mais se change rapidement en zone aride et même en désert au fur et à mesure qu'elle s'étend à l'Est. Les voitures tournent à droite, quittant la route de Victorville et se dirigeant au Sud, dans la vallée, non loin de la triste boîte aux lettre du ranch Box « S ».

Après une poignée de kilomètres, la terre se brise et devient rocailleuse et cabossée tandis que le chemin de terre rétrécit et se fait plus abrupt. Le voyage continue pendant près d'une heure le long d'une route bordée d'arbres de Josué, de buissons et de cactus plein d'épines blanchâtres. Une vieille clôture barbelée apparaît sur un puis sur les deux côtés du chemin. Des boules de mauvaises herbes se sont accrochées au fil de fer et obscurcissent désormais la vision périphérique.

A un certain moment, tous les investigateurs sentent qu'une impression lugubre et déstabilisante leur est tombée dessus sans qu'ils comprennent comment ni pourquoi. « Vous sentez ça ? » demande Bill ou Bob. « Cette tension étrange, comme si vous cherchiez quelque chose qui n'est pourtant pas là ? Pfiou ! Je n'aurais jamais cru que je reviendrais ici. Il y a quelque chose qui ne va pas là-bas, mes amis. Winwood m'a eu cette fois, mais j'espère bien ne jamais avoir à y retourner, et je prie pour que vous finissiez vos petites affaires vraiment, vraiment vite maintenant qu'on y est. »

Si le gardien le désire, Bill ou Bob peut donner ses premières impressions ou des informations sur le Canyon du Diable, mais mieux vaudrait que les personnages-joueurs découvrent les lieux par eux-mêmes.

La voiture ralentit considérablement et penche très légèrement tandis que le paysage s'ouvre soudainement. La route a à nouveau rétréci et serpente désormais le long de falaises de près de soixante mètres de hauteur. Des myriades de canyons et de ravins bruns, étroits et couverts de pointes viennent casser la monotonie. Au bout, une large vallée plate, couverte de dunes de sable tel un Sahara miniature, enfermée par les sommets. Au centre, se dressant tel un mirage, des murailles et des créneaux, des mosquées et leurs dômes, de grandes tours, des palais, des tombes et des passages secrets. Non loin de là se trouvent les baraquements aux toits pentus qui hébergeaient autrefois les équipes de tournage. Les voitures s'arrêtent devant eux, et Bill et Bob commencent à décharger le matériel et à amener les vivres dans la cantine.

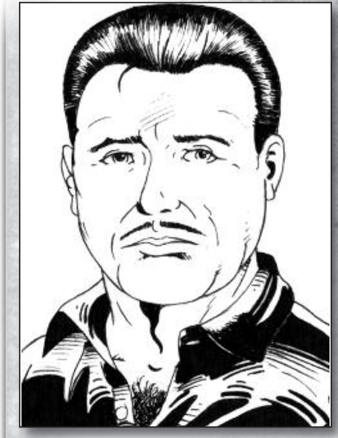
Les descriptions des lieux suivant ce chapitre sont liées aux lettres placées sur la carte schématique du Canyon du Diable appartenant au gardien. Les investigateurs pourront acheter une version révélant les formations géologiques mais pas les bâtiments – donnez aux joueurs l'aide de jeu des **Papiers du Diable n°3**.

Route (Point A)

Ce chemin de terre et de cailloux, sinueux et abrupt, relie le Canyon du Diable au reste du monde. Quarante kilomètres séparent San Bernardino et Victorville. Si les investigateurs choisissent de voyager sur cette portion à des vitesses dépassant les 30 km/h, **un test de Conduite : automobile** est nécessaire pour chaque tour passé dans ces conditions. Si le test échoue, les personnages risquent des complications dépendant du terrain, se retrouvant coincés pendant plusieurs heures ou bien chutant du haut d'une falaise.

Décors du film (point B)

Les décors du *Prince de Babylone* de Von Varnstein ont subi les affres du temps au cours des quatre mois qui ont suivi leur abandon. La plupart des coûteuses décorations sont reparties avec l'équipe du film, laissant des centaines de mètres de murs troués et rabattus et d'intérieurs vides privés de toit. La plus grande structure encore complète (soit un bâtiment entier plutôt qu'une poignée de trompes-l'œil et de façades) est la tour de défense en bois dans laquelle la dernière scène a été filmée. La caverneuse salle de banquet qui servait de décors autant que de salle à



Bob le machiniste

27 ans, cheveux bruns, mâchoire carrée, moustaches

APP	12	Prestance	60 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

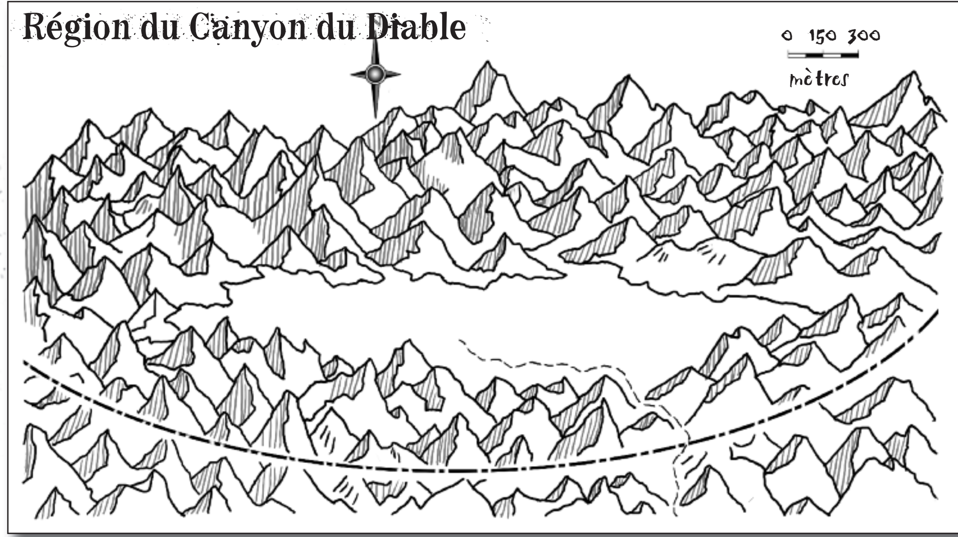
Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	60

Compétences

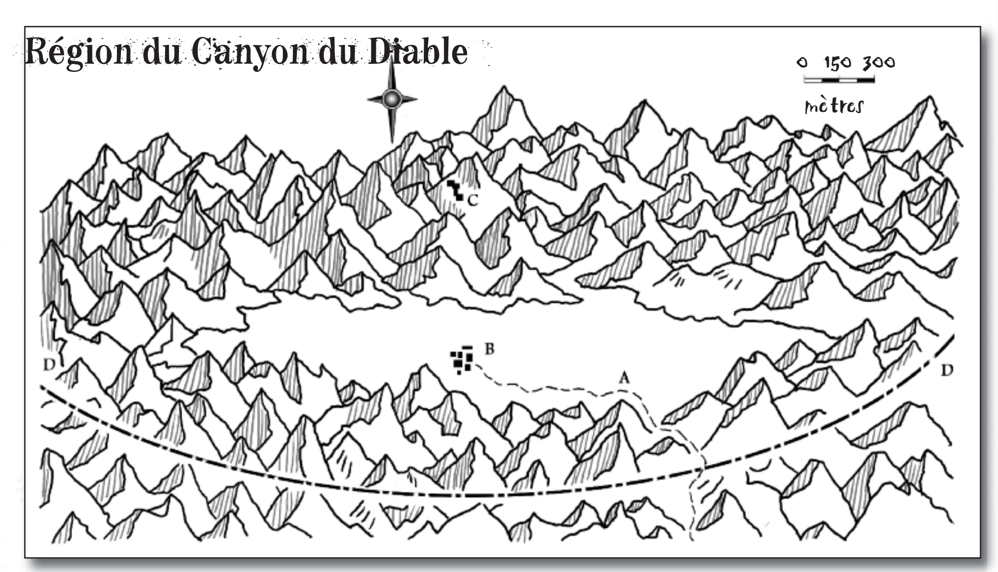
Athlétisme	50 %
Baratin	40 %
Conduite :	
- Automobile	55 %
- Engin lourd	50 %
Culture artistique : cinéma	45 %
Être à l'heure au boulot	78 %
Métier :	
- Charpenterie	55 %
- Cuisine de camping	60 %
- Électricité	50 %
- Mécanique	55 %
- Peinture de décors	45 %
- Techniques de la scène	45 %
- Verser du ciment	35 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3+2	60 %
• Revolver .32 dégâts 1D8	50 %



Papiers du Diable n°3



Carte du gardien


Papiers du Diable n°4

manger pour l'équipe, est en bonne condition.

Près du décors se trouvent les espèces de baraquements qui abritaient la compagnie de production. Les investigateurs constatent rapidement que ces endroit peuvent facilement accueillir au moins deux cents personnes et qu'ils offrent donc un immense espace à leur petite troupe. Des personnages cherchant des zones de stockage dans le coin trouveront une caisse contenant trois autres des étranges lentilles de Von Varnstein, un fusil calibre 22 vide et deux lampes-torches en état de fonctionnement.

Village d'adobe des Hotethk (point C)

L'ancien village des Hotethk est situé dans un canyon étroit à environ cinq-cent mètres des décors babylonien. Il sera facilement trouvable par toute personne se chargeant d'explorer le long des falaises. L'endroit est défendu grâce à un tas de rochers entreposés au sommet des hauteurs par les Chasseurs Spectraux ; atteindre une cible située presque une centaine de mètre plus bas sera néanmoins aussi difficile pour un monstre que pour un être humain.

Le village des Hotethk est constitué d'un ensemble de petites maisons d'adobe, cachées au cœur d'une étroite fissure, à côté d'un cours d'eau asséché. Les investigateurs pourront voir aisément que les ruines ne doivent jamais avoir contenu plus de trente personnes.

Toutes les maisons peuvent être pénétrées par le toit.

L'élément le plus intéressant du lieu est une grande chambre centrale. Celle-ci contient un foyer, une série de pictogrammes tracés sur les murs et un Enfant de Yig, un grand serpent à sonnette mâle. Des gardiens charitables pourront autoriser **des tests de Trouver Objet Caché** avant d'entrer.

- *L'Enfant de Yig a Morsure 40 %, venin de serpent à sonnette de VIR 20, 5 PdV. Donnez 1 SAN si la créature est tuée ; contre lui, diminuez de moitié les chances de toucher des armes à feu (ne modifiez pas celles des fusils de chasse)*
- *Les pictogrammes montrent des humains ainsi que de grandes créatures noires ressemblant aux Chasseurs Spectraux dansant autour d'un feu.* ***Un test réussi de Sciences humaines : anthropologie*** *permet de deviner que ces images montrent une cérémonie de transformation ou de passage à l'âge adulte*
- *Au pied du foyer se trouve une petite boite reliée de cuir. Si celle-ci est déplacée,* ***un test réussi de Trouver Objet Caché*** *permet de remarquer un bout de tablette en pierre dépassant des cendres*
- *La boîte contient une liasse de papier jaunissant que Whateley a laissée derrière lui à l'attention des Hotethk. Sur les feuilles est écrit le sortilège permettant de transformer un humain en Chasseur Spectral (Devenir un Chasseur Spectral). Ce sortilège nécessite un sacrifice de 2 POU, le sang de plusieurs animaux et la perte de tous ses points de Santé mentale par la cible. Voir le livre des règles pour plus d'informations sur le sortilège*
- *La tablette de pierre est l'Arc de Vlactos. Elle mesure environ trente centimètres de larges et soixante de long et pèse dans les trente kilos. Pour en trouver une reproduction approximative, voir l'illustration ci-contre*
- *Enterrées sous la tablette de pierre se trouvent six atroces kachinas (des figurines cérémonielles rappelant des poupées Hopi). Elles correspondent aux six Chasseurs Spectraux infestant actuellement le Canyon du Diable*

Si une kachina est détruite ou endommagée, le Chasseur Spectral avec lequel elle est liée sera dissipé jusqu'à ce qu'il reforme magiquement une nouvelle poupée. Cela prend une semaine. Si une personne détruit une kachina en répétant le chant ancien noté dans la monographie de Scott, le monstre qui lui est lié ne reviendra jamais.

Si les poupées sont en danger, les Chasseurs Spectraux feront tout ce qui est en leur pouvoir pour les défendre.

Le cercle de peur (point D)

Les Chasseurs Spectraux ont un cercle d'influence de un kilomètre et demi de rayon centré sur les ruines des Hotethk. Il s'agit là de leur terrain de chasse. Le « cercle de peur » concentre les forces magiques qui leurs sont associées et possède plusieurs propriétés spécifiques :

- *Quand un humain ou un groupe d'humains s'approche du vieux village d'adobe, les chasseurs tentent de tuer au moins une personne en provoquant un éboulement dans l'arroyo. Chaque personnage-joueur doit réussir* ***un test d'Athlétisme*** *pour ne pas perdre 3D6 points*

de vie. Les créatures font alors apparaître et disparaître leurs empreintes pour effrayer leurs cibles Les Chasseurs Spectraux ne peuvent pas sortir du cercle de peur

- *De même, on ne peut pratiquement trouver aucun animal dans le cercle, pas même des insectes. Les oiseaux le contournent plutôt que de le traverser. Cette particularité est évidente et perturbante pour toute personne passant la nuit dans le cercle et réussissant* ***un test de Sciences de la vie : zoologie ou de Trouver Objet Caché***
- *Éveillés ou endormis, tous les personnages situés dans le cercle de peur perdent 0/1 SAN par jour. Cette routine continue aussi longtemps que les investigateurs restent dans le cercle, ou jusqu'à ce que les Chasseurs Spectraux aient été détruits. Les pertes de Santé mentale dues à l'influence du cercle s'accumulent pour ce qui est des chocs et séquelles contractés. Par exemple, si un investigateur reste dans le cercle de peur suffisamment longtemps pour perdre 9 points de SAN, cela compte comme s'il les avait tous perdus en une fois. Cela ne s'applique pas en revanche pour les chocs mineurs*

Attaquer les investigateurs

Les Chasseurs Spectraux sont à la fois des sadiques et des couards. Ils savent que les armes humaines peuvent les tuer s'ils sont vus, aussi gardent-ils une certaine distance entre eux et leurs cibles jusqu'à ce qu'ils puissent profiter d'une occasion de voler ou de détruire leurs lentilles spéciales (ils sont en effet déjà au courant que ces objets les rendent visibles). Leurs tentatives pour tuer les personnages-joueurs doivent être lentes et méthodiques plutôt que motivées par la fureur ; ils entendent bien rendre leurs cibles folles avant de les massacrer.

Le premier mouvement des chasseurs est de couper toute possibilité de fuir le Canyon du Diable : si les investigateurs laissent leurs véhicules sans surveillance pendant plus de quatre-vingt dix minutes, les monstres approchent les engins, réduisent en pièces les moteurs et les étaleront sur les sièges avant. Si les victimes tentent de fuir à pieds, les chasseurs essaient de les séparer et de les tuer avant que leurs proies ne parviennent à sortir du cercle de peur décrit précédemment.

Tant que les investigateurs resteront au Canyon du Diable, les Chasseurs Spectraux tenteront de les tuer au rythme d'un par jour. Si possible, ils attireront des individus hors du groupe et les élimineront secrètement. S'ils n'ont pas le choix, bien sûr, ils pourront aussi attaquer à la vue de tous. Souvenez-vous qu'ils peuvent devenir invisibles et immatériels à volonté. Ils tenteront d'égarer leurs ennemis en faisant éclater des fenêtres, grincer des planchers ou apparaître et disparaître des empreintes sur le sable.

Quand ils tuent une personne, ils rendent souvent le corps à ses camarades après l'avoir mutilé ou sali de la plus odieuse des façons possibles. Ils ne manquent jamais une occasion de répandre la méfiance ou la haine parmi les investigateurs. Gardez à l'esprit que les chasseurs ne peuvent être vus ou entendus que s'ils le désirent, et qu'ils peuvent observer discrètement toute action entreprise par les personnages-joueurs.

Au sujet des Chasseurs Spectraux

Les Chasseurs Spectraux sont de grands et hideux bipèdes faisant entre 1,80 et 2,10 mètres de haut. Une peau noire de jais d'aspect caoutchouteux recouvre leurs corps. Leurs yeux sont grands et rouges et leurs bouches sont immenses et recouvertes de plusieurs rangées de dents aiguisées comme celles des requins. Leurs longs nez effilés complètent leur apparence générale – horriblement maigre et osseuse à l'exception de leur abdomen distendu. Leurs membres se terminent par de grossiers appendices. Tandis que leurs pieds ressemblent à ceux des hommes, leurs mains sont d'énormes pinces évoquant celles des crabes. Les Chasseurs Spectraux étant légèrement immatériels, ils semblent souvent flotter ou glisser au dessus du sol comme de gros ballons immondes. Ces horreurs n'ont aucun langage connu ; il s'agit d'une race créée, faite à partir des corps d'hommes ayant accepté en toute connaissance de cause de devenir des monstres. Elles sont souvent laissées sur un site important pour en devenir les gardiens.

Elles peuvent se révéler de terribles adversaires, mais sont faciles à détruire par ceux qui connaissent leurs faiblesses :

- *Ils peuvent devenir invisibles, ce qui réduit les chances de toucher de leurs ennemis d'un score égal au POUx5 du chasseur. Si le gardien le souhaite,* ***un test réussi d'Écouter peut*** *permettre de localiser un des monstres*
- *Sous forme immatérielle, les chasseurs ne peuvent être blessés ou tués que par des armes enchantées et des sortilèges. Leur principal handicap est que certaines longueurs d'ondes de lumière peuvent les rendre visibles*
- *Une lentille comme celles construites par Von Varnstein révèle les chasseurs quand la lumière joue avec leurs corps*
- *Une seconde faiblesse est que les Chasseurs Spectraux sont toujours liés à certains artefacts ou objets de cérémonie qui contiennent leur âme. Ils ne peuvent jamais quitter une zone de 1,5 kilomètres entourant ces objets, et si ces derniers sont détruits correctement, les créatures qui leur sont liées meurent*
- *Un chasseur peut attaquer une fois par round, que ce soit avec sa morsure ou avec une de ses pinces. Il est également capable de parer avec ces dernières et peut faire cela une fois par round en plus d'attaquer. Ces monstres préfèrent frapper en étant invisible ce qui leur donne un bonus de +20 % pour toucher*

Gains de Santé mentale

Pour avoir résolu le problème de Grant Winwood avec le Canyon du Diable, 1D3+1 points de Santé mentale par investigateur.

Chaque personnage-joueur reçoit également 1D2 points de SAN par Chasseur Spectral combattu et détruit, jusqu'à un maximum de 8 points.

Pour avoir traité James Raven avec soin et l'avoir épargné, 1D2+1 SAN



Bill le machiniste

30 ans, mâchoire carrée

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	45

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	30 %
Conduite :	
- Automobile	45 %
- Engin lourd	60 %
Culture artistique : cinéma	55 %
Être à l'heure au boulot	90 %
Métier :	
- Charpenterie	50 %
- Cuisine de camping	65 %
- Électricité	40 %
- Mécanique	65 %
- Peinture de décors	65 %
- Techniques de la scène	55 %
- Verser du ciment	45 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3+2	60 %
• Revolver .45 dégâts 1D10+2	80 %



Scénario 5

Le Vers qui Marche

Un frère occultiste invite les investigateurs dans le Maine afin que les deux groupes puissent mettre en commun leurs recherches. Ensemble, ils pourraient bien être capables de débarrasser le monde du Crépuscule d'Argent.

A l'affiche

Christopher Edwin

Le véritable Edwin a été tué par un Mi-Go appartenant au Crépuscule d'Argent, lequel a pris sa place afin de mieux pouvoir duper les investigateurs.

En quelques mots...

Un certain Christopher Edwin propose aux investigateurs de les aider dans leur lutte contre le Crépuscule d'Argent ; hélas, il s'agit en fait d'un Mi-Go déguisé qui les enverra vers trois pièges mortels afin de débarrasser définitivement la secte de ses plus terribles ennemis.

Implication des investigateurs

Les investigateurs reçoivent une lettre de Christopher Edwin qui leur propose de le rejoindre dans le Maine afin de pouvoir mettre leurs ressources en commun contre le Crépuscule d'Argent.

Enjeux et récompenses

- **Survivre** : le but du faux Edwin est de tuer les investigateurs ; ceux-ci devront tout faire pour survivre afin de pouvoir déjouer les plans du Crépuscule d'Argent
- **Déjouer le Mi-Go** : pour enfin connaître la paix, ils devront comprendre qu'Edwin est en fait leur ennemi et l'affronter.

Ambiance

Ce scénario comporte plusieurs scènes particulièrement horrifiques : la découverte du garde-manger des cannibales, l'apparition du Shoggoth, l'attaque du Vers qui Marche et la découverte de la véritable entité de Christopher Edwin. Toutes jouent en quelque sorte sur l'effet de surprise démultiplié par toutes sortes de détails répugnants ou terrifiants. Les joueurs doivent avoir l'impression de perdre le contrôle des choses ; chaque fois qu'ils pensent pouvoir se reposer (ou du moins dominer la situation), celle-ci doit leur échapper de la façon la plus violente possible. Ils vont explorer une maison hantée ? Des psychopathes les attaques et en fuyant les personnages tombent sur des os humains. Ils font une croisière ? Un Shoggoth attaque. Ils dorment dans une chambre d'hôpital ? Un de leurs amis vient les voir et se change en cadavre meurtrier. Ils affrontent Edwin et l'accusent d'être un traître, celui-ci tombe en lambeau et révèle un extraterrestre hideux.



Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●●●
Exploration	●●○○○
Interaction	●●○○○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs	👤👤👤👤
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920

Informations

Maintenant que les investigateurs ont réussi à battre les monstres hotethks, à obtenir au moins un fragment du Disque de R'lyeh et à trouver l'Arc de Vlactos, ils sont prêts pour ce scénario. Même s'ils n'ont pas accompli un de ces exploits, le gardien devrait faire jouer cette aventure. Néanmoins, avant le début des *Gardiens de l'île de Pâques* les personnages-joueurs devront avoir obtenu un morceau du disque ainsi que l'Arc (ou au moins une reproduction de ce dernier). S'ils n'ont pas réussi à récupérer ces éléments dans les scénarios précédents, le gardien devrait s'assurer qu'ils les obtiennent durant cette aventure – où et comment, cela est désormais entre ses mains expertes.

« Le Vers qui Marche » présente une succession de trois rencontres mortelles, prévues pour rappeler aux investigateurs, peut-être devenus un peu trop confiants, la puissance et le danger du Crépuscule d'Argent et pour les préparer au grand final de l'île de Pâques et de R'lyeh. La destruction de la secte est à portée de la main des personnages-joueurs mais leur victoire ne sera pas facile car Edwin n'est pas ce qu'il semble être.

Informations du gardien

Le véritable Christopher Edwin est mort cinq mois auparavant, d'une maladie aux poumons qu'il a contractée après qu'un des membres du Crépuscule d'Argent lui ait inoculée. Son corps a été remplacé par un Mi-Go qui se fait désormais passer pour lui. La créature est un allié des Seigneurs du Crépuscule d'Argent.

Le faux Edwin a pour but d'attirer les investigateurs, qui constituent une énorme épine dans le pied de l'ordre, dans une série de pièges mortels.

S'ils tentent de recouper l'histoire de leur hôte, les personnages-joueurs apprendront que le récit de l'occultiste à propos de la maison des Woodie et de Malcolm Smith a été largement exagéré. S'ils visitent le siège du comté à Wiscasset, des recherches révèlent qu'un certain Clarence Woodie, qui avait adopté trois enfants, mourut bel et bien dans cette demeure cinquante ans auparavant et que ses garçons, accusés du meurtre, furent pendus. Les villageois pensaient d'ailleurs autrefois que la bâtisse était hantée. Malcolm Smith a acheté le terrain et a disparu.

C'est maintenant au tour des investigateurs de montrer leur courage et de ne pas se laisser duper par les demi-vérités et les mensonges funestes.

Informations des investigateurs

Après leur mission au Canyon du Diable, les investigateurs sont contactés par lettre par un certain Christopher Edwin. Voir les **Papiers du Vers n°1** ci-contre.

Celui-ci ne fournit aucune explication sur la façon dont il a entendu parler des exploits des personnages-joueurs ni de leur localisation actuelle. Un certain nombre de billets de train en première classe, un pour chaque membre du groupe, ont été joints au pli. Les tickets fournissent le passage jusqu'à Portland, dans le Maine, à partir de laquelle les investigateurs doivent prendre le bus ou louer une voiture afin de longer la côte en direction du Nord jusqu'au petit village de Salk Harbour, un voyage d'environ deux heures.

Arrivant à Salk Harbour, ils découvrent un village typique du Maine. Même en tenant compte de la conserverie locale et des nombreux bateaux, l'endroit ne compte pas plus de 800 ou 900 âmes. Un petit quartier commerçant se trouve sur une des rues partant du port, et des maisons individuelles sont dispersées au hasard dans l'intérieur des terres. Juste en dehors de la ville, près de la grande colline qui se tient à l'Ouest, se dresse un manoir imposant. Toute personne questionnée en ville peut dire aux investigateurs que c'est bien là la demeure de Christopher Edwin, un « pauvre bougre ». Si un personnage demande pourquoi ce Christopher se voit qualifié de la sorte, le pêcheur ou le citoyen interrogé jette un air de reproche à son interlocuteur pour s'être montré aussi direct et s'en va.

Devant la demeure de M. Edwin, la porte de devant semble s'ouvrir de sa propre volonté. Une voix leur demande alors d'entrer. Une

Salk Harbour, Maine

Messieurs :

J'ai eu vent de vos exploits et souhaite ardemment vous rencontrer. Je détiens moi-même quelques connaissances occultes et suis au fait du danger que vous et vos camarades pourriez courir par la faute du Crépuscule d'Argent.
S'il vous plaît : acceptez les billets de train ci-joints et venez me trouver immédiatement à Salk Harbour dans le Maine. Je suis riche et serais plus qu'heureux de pouvoir aider d'autres personnes à défendre le monde contre les horribles maléfices des Grands Anciens. J'espère vous voir sous peu.

Sincèrement vôtre

Papiers du Vers n°1


Mme Brown

fois à l'intérieur, les investigateurs voient leur hôte entrer par un des couloirs situés sur le côté. C'est un homme âgé et pâle qui semble confiné dans son fauteuil roulant. Il leur explique que la porte de devant possède un nouveau système d'ouverture électrique afin de pouvoir l'opérer de l'intérieur en appuyant tout simplement sur un bouton. Le pauvre homme est tombé malade plusieurs mois auparavant et a perdu l'usage de ses jambes. Si les investigateurs l'étudient, ils peuvent constater qu'il semble émacié et pâle, ce qui semble corroborer ses dires. Ses mains restent, rigides, sur la couverture qui recouvre ses genoux, excepté lorsqu'il s'agite (ce qui arrive fréquemment). Il indique à ses invités les chambres à l'étage dans lesquelles ils pourront se rafraîchir. Le souper aura lieu à 17h30 ; ils pourront alors parler de ce qui les amène.

Le repas est préparé et servi par Molly Brown, une femme d'âge mûr, silencieuse et renfrognée, vêtue d'une redingote en calicot et d'un châle en laine. Edwin l'a faite venir dans le but de l'aider durant le séjour des investigateurs. Bien que sa cuisine soit délicieuse, tout le monde peut remarquer qu'Edwin mange peu, ce à quoi il répond qu'il n'a guère d'appétit ces derniers temps.

Après le dîner, Molly quitte les lieux jusqu'au jour suivant, comme prévu. Si les investigateurs ont des questions à lui poser, c'est le moment idéal. Elle ne sait rien, cependant, à l'exception du fait que M. Edwin est un employeur modèle. Elle n'aime pas être questionnée trop longtemps – **un test réussi de Psychologie** permet de voir qu'elle prend les interrogatoires comme autant d'accusations personnelles dirigées contre elle.

Puis, au fil du souper ou un peu plus tard autour de la cheminée, Edwin commence enfin à parler. Il montre une solide connaissance du Mythe de Cthulhu et raconte aux investigateurs ce qu'il sait des maléfices du Crépuscule d'Argent. En fait, alors qu'il enquêtait sur la secte, il s'était approché de ce qu'il sentait être d'incroyables découvertes mais il avait été mis hors d'état par la maladie – dont il se demande d'ailleurs si elle est entièrement naturelle. Il montre avec plaisir à ses hôtes ses notes à propos de l'organisation, mais – étrangement peut-être – celles-ci ne contiennent rien qu'ils ne sachent déjà :

- *John Scott est revenu d'entre les morts*
- *Un agent du Crépuscule d'Argent appelé Whateley est venu en Californie et y a contacté des indiens il y a près d'un siècle*
- *La loge du Crépuscule d'Argent de Boston a été construite sur les ruines de la ferme de John Scott*
- *En Écosse, une assemblée de sorciers est liée au Crépuscule d'Argent*

Le récit de Christopher Edwin

« Il y a cinquante ans vivait au nord de la ville un individu du nom de Clarence Woodie. Il avait la réputation d'être un homme mauvais, plein de fiel, capable de battre à mort les chiens lui aboyant après, d'empoisonner les moutons d'un voisin ayant posé un pied sur ses terres. Il ne se maria jamais mais adopta trois garçons venus de l'orphelinat du comté. Il les éleva dans le mal, et ils devinrent bientôt aussi tordus que lui, oserais-je dire.

Quand soudainement il mourut, ses garçons trouvèrent sous son lit une boîte en fer blanc, pleine d'argent. Ils déclarèrent être tombés dessus par accident, mais les gens de la ville comme la police refusèrent de croire à leur histoire, et les trois furent arrêtés pour avoir assassiné leur père afin de lui dérober sa fortune. On les pendit – ils avaient alors à peine vingt ans – et on les enterra dans des tombes sans nom. C'est alors qu'une étrange chose se passa. La personne qui avait racheté la maison des Woodie fut retrouvée morte avec une trace de brûlure autour du cou, comme si on l'avait pendue ! Elle avait pourtant été trouvée dans son lit sans aucune corde près d'elle. Plus tard, de nombreuses autres personnes, dont deux clochards, moururent également dans ces lieux, leurs gorges mystérieusement marquées par une corde noueuse de pendu. Je pense, et j'imagine que vous serez d'accord avec moi, que les esprits damnés des gamins de Woodie s'attardaient dans cette demeure, assassinant tous ceux qui y restaient un peu trop longtemps.

Finalement, plus personne n'osa plus entrer là, et la maison sombra dans l'oubli pendant plus de quarante ans. Mais l'année dernière, un homme qui avait appartenu au Crépuscule d'Argent vint en ville ; il acheta le terrain sur lequel la bâtisse se tenait. Il ne dormit pas sur place, mais les villageois commencèrent à dire qu'il s'y rendait pour accomplir d'étranges actes, tenter d'invoquer ou d'apaiser les spectres qui y vivaient. Son nom était Malcolm Smith. Avant que je ne tombe malade, je l'espionnai et le vis en train de parler aux fantômes de la maison. Hélas, quand je vis les morts lui répondre, je m'évanouis aussitôt !

Je vous ai contacté parce que j'ai deviné ce que M. Smith était en train de faire. Il avait découvert que le lieu hanté possédait une puissante aura magique et avait tenté de s'en servir pour quelque cérémonie. Il cherchait en fait à affaiblir les fantômes – pas à les détruire, mais à voler leur énergie pour pratiquer sa magie. Smith disparut juste avant que je ne tombe malade. Bien que diminués, les spectres étaient parvenus à détruire l'homme qui les vampirisait. Voici ce que j'avais entendu en écoutant leur conversation cette nuit-là :

« Oyez créatures de la nuit ! Oyez fantômes des morts damnés ! Oyez esprits malins du péché ! Venez ! Venez ! Venez et soumettez vos pouvoirs criminels à ma volonté ! Libérez vos âmes faiblissantes du lieu de vos crimes, libérez votre énergie ! Renforcez-moi grâce à votre magie et à votre pouvoir ! Je dois m'élever et vous devez choir ! Fortifiez-moi au prix de votre désespoir ! »

Voilà ce que Malcom Smith chanta. Le pâle fantôme d'un homme dont la tête roulait d'un bout à l'autre comme si son cou avait été brisé apparut alors.

« Laisse-nous » dit le spectre. « Laisse-nous en paix... cesse de tourmenter nos douleurs et nos angoisses... laisse-nous ou nous festoierons de ta peur, comme nous l'avons fait avec les autres... sacrifie-toi à notre faim ou fuis devant notre horreur... »

A ce moment Malcolm se détourna, le fantôme poussa un gémissement lugubre et je m'évanouis. Seriez-vous prêts à reprendre cette histoire là où je l'ai laissée ? Les fantômes sont affaiblis, et même les villageois les plus superstitieux ne parviennent pas à sentir qu'ils sont désormais actifs. Ils pourraient tout de même être capables de vous blesser, aussi devrez-vous faire bien attention. Si Malcolm Smith est bien mort dans cette maison hantée, il pourrait avoir laissé d'intéressants manuscrits ou des preuves incriminant l'organisation à laquelle il a dévoué sa vie – le Crépuscule d'Argent.

J'ai découvert son appartenance à la secte en voyant Carl Stanford, qui a été plusieurs fois mentionné en tant que membre de grande importance du Crépuscule d'Argent, parler à Smith trois semaines avant sa disparition. Je n'ai pas pu découvrir qui était ce Stanford jusqu'à il y a un mois.

Aidez-moi ! Je suis encore en vie et souhaite que mes derniers actes soient tournés vers le bien – peut-être pourrai-je être un instrument de la destruction du Crépuscule d'Argent, sauvant ainsi le monde du mal qui s'abattra si jamais ils triomphent ! »

Christopher Edwin est physiquement incapable de tenir un rôle actif dans la chasse des autres membres du Crépuscule d'Argent, mais est volontaire pour soutenir financièrement les investigations des personnages. A ce stade de la conversation, il sort un carnet de chèques et inscrit pour chaque membre du groupe une somme de 150 $. Les bénéficiaires pourront empocher la somme à Portland quand ils le désireront. Les chèques sont authentiques et seront acceptés sans délai.

Pour le moment, Edwin connaît un mystère local que les investigateurs voudront sans doute explorer. Sa voix chargée et marmonnante bourdonne à cause du mucus et des glaires que ses poumons et sa gorge malades produisent. Donnez aux joueurs les **Papiers du Vers n°2**.

Guide du gardien pour cette aventure

La continuité au sein de la campagne

« Le Vers qui Marche » est un chapitre critique de la campagne. Jusqu'à présent, les investigateurs ont poursuivi le Crépuscule d'Argent et ils ont fini par comprendre que la secte prévoyait quelque chose de particulièrement sinistre. De nombreux éléments épars ont commencé à se rassembler. Armés de leurs connaissances pointues sur le Mythe, les personnages-joueurs devraient posséder plusieurs artefacts clés qui leur permettront de déjouer les plans de leurs ennemis. Après ce chapitre, ils partiront pour l'île de Pâques où la nature du projet maléfique se révèlera dans toute sa grandeur. De là-bas, ils se rendront ensuite sur l'île de R'lyeh elle-même ! Le temps est désormais compté. Il n'y aura plus de repos, de moments où rassembler ses ressources et lancer des recherches – les astres sont propices et l'action devient indispensable ! Le plan insidieux de Carl Stanford et du Crépuscule d'Argent est sur le point d'éclore et seuls les investigateurs sont en position de les arrêter.

Comme Sandy Petersen le dit dans son introduction, ce chapitre est explicitement conçu pour tuer un investigateur ou deux. Cela étant dit, vous devez décider comment « Le Vers qui Marche » peut s'adapter à votre groupe et votre campagne. Si vous avez eu un taux de perte plutôt bas jusqu'à présent, ou si vos investigateurs se sentent un peu trop sûrs d'eux-mêmes, vous devriez assurément faire jouer ce chapitre tel qu'il a été écrit. Si les choses se sont bien passées à Boston, dans le désert Mojave et en Écosse, vous devez leur donner un avant-goût des terribles pouvoirs de Stanford et du culte et ce chapitre est justement fait pour cela. Il ne devrait pas être trop difficile d'introduire un personnage de remplacement avant que le groupe ne prenne le bateau pour le Pacifique Sud.

D'un autre côté, si vos investigateurs ont eu du mal à arriver jusque là, vous pourriez ne pas avoir envie de les massacrer sur place. Ce chapitre pourra toujours être mené mais de façon plus ténue, en utilisant des pertes de SAN, des blessures presque mortelles et des membres brisés au lieu des meurtres purs et simples. Le décès d'un personnage-joueur est toujours un bon moyen de maintenir la tension, mais il peut se révéler trop écrasant pour un groupe de taille réduite. Même une bande importante peut se lasser d'introduire de nouveaux membres, surtout si près de la fin de la campagne. Vous devriez à ce stade avoir une bonne connaissance de vos joueurs et de ce qu'ils attendent d'une campagne de *L'appel de Cthulhu*. Souvenez-vous que vous êtes là pour vous amuser ! Chaque gardien devra décider de la façon dont il procèdera.

Pour parler crûment, « Le Vers qui Marche » n'est pas un maillon important de l'intrigue : le seul indice vital devant être trouvé est la lettre de jubilation que Stanford a envoyée à Edwin concernant le rituel à venir dans le Pacifique Sud. Son but est de terrifier les personnages et de leur faire comprendre ce contre quoi ils s'opposent. Quelle que soit la façon dont vous ferez jouer cette section, vous devriez laisser vos investigateurs avoir accès à la lettre. Nous vous recommandons également de la modifier afin qu'elle corresponde mieux à votre groupe. Retapez simplement la lettre avant d'en modifier le contenu. Faites spécifiquement référence à des choses que vos investigateurs ont accomplies ou à des noms de personnes. Si votre groupe a oublié une information vitale, utilisez-la pour les remettre sur les rails (ou au moins suggérer qu'ils ont loupé quelque chose).

Faire jouer les trois sections

La maison des Woodie : si vos investigateurs comptent quelques fous de la gâchette dans leurs rangs, cette petite fête de péquenauds se révèlera une vraie partie de plaisir ! Préparez en amont une carte tactique de la maison et du terrain. Utilisez des figurines si vous en avez. Si votre groupe a suffisamment de puissance de feu, menez ce chapitre tel quel et faites parler la poudre ! Si votre groupe est fait de professeurs aux manières courtoises, vous voudrez sans doute baisser le ton de cette maison des horreurs à moins de chercher à transformer vos investigateurs en viande hachée. Vous pouvez y arriver tout en conservant la tonalité homicide de l'ensemble en réduisant tout simplement les compétences d'attaque des Woodie de 25 % et/ou en diminuant leurs scores de DEX

Le voyage en bateau : cette section pourrait se révéler un peu excessive selon le style de votre campagne. Il est difficile de se montrer subtil avec un Shoggoth ! Faites bien attention aux pertes de SAN un peu lourdes ! Si vous décidez néanmoins de l'utiliser, peut-être vos personnages ne feront-ils qu'apercevoir des fragments de tentacules translucides et gluants ou une immense masse frémissante évoquant celle d'une méduse géante pendant que leur yacht coulera vers les fonds. Il existe dans les mers toute sortes de bêtes innommées du Mythe...

Le Vers qui marche : des trois sections, celle-ci est la plus répugnante et devrait donc assurément être menée. Vous aurez besoin d'envoyer un investigateur à l'hôpital d'une façon ou d'une autre (via la fusillade chez les Woodie ou le dîner empoisonné), de préférence avant que les personnages ne commencent à soupçonner le vieux Edwin d'être derrière leurs ennuis. Il y a quelque chose de fondamentalement horrifique dans un corps pourrissant en train de vous attaquer dans un hôpital ! Le Vers est très dangereux et très dur à tuer, et vous devriez en avoir conscience avant de lancer cette section.

En concluant ce chapitre, il est probable que votre groupe affrontera Christopher Edwin. Résistez à la tentation de révéler le Mi-Go en le faisant quitter son corps. Les choses paraîtront bien plus étranges à vos joueurs quand ils réaliseront que leur « ami » n'était rien d'autre qu'un corps sans vie en chaise roulante, maintenu en vie ou animé mystérieusement par... quelque chose. Ils n'ont pas besoin de savoir comment. S'ils appellent les autorités, celles-ci seront « subjuguées par la préservation exceptionnelle de ce corps vieux de cinq mois, à propos duquel le shérif voudrait vous poser quelques questions messieurs... » Dans *L'appel de Cthulhu*, vous ne pouvez parfois obtenir toutes les réponses à vos questions...

Liens sélectionnés pour ce chapitre

Papier n°	Indice ou piste	Obtenu via	Mène à
N°1	connaissances Mythe Edwin	source inconnue	pièges mortels
N°2	récit d'Edwin	C. Edwin	maison Woodie, Malcolm Smith
–	empoisonnement ptomaïnes	dîner d'Edwin	chambre d'hôpital, yachting
–	croisière après-midi	yacht d'Edwin	attaque de Shoggoth
–	chambre privée d'hôpital	Edwin paye	Vers qui Marche
N°3	lettre à « C. Edwin »	C. Stanford	Disque de R'lyeh, Arc de Vlactos, Gardiens de l'Île de Pâques, Cthulhu, etc.



Jonas Woodie

55 ans, père dément et meurtrier

APP	07	Prestance	35 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	03	Connaissance	15 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 14
Santé Mentale 0

Compétences

Athlétisme	45 %
Discrétion	60 %
Écouter	45 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	55 %

Armes
• Grand bâton 65 %
dégâts 1D8
• Revolver .45 50 %
dégâts 1D10+2

Une fois digéré « Le récit de Christopher Edwin », les investigateurs devraient accepter l'hospitalité de leur hôte aussi longtemps qu'ils résident au village et se voir encouragés à explorer la vieille maison des Woodie dans les bois situés en amont de la route afin d'y chercher la vérité sur Malcolm Smith.

Premier piège mortel : la maison des Woodie

Il y a vingt ans, une sinistre famille s'est installée dans les restes de la maison des Woodie – Jonas le père et Zeke et Isaiah ses deux fils. Tous les trois sont des êtres dégénérés et des assassins. Totalement fous, ils vivent en tuant et en mangeant des animaux mais aussi des hommes. Les Fungi de Yuggoth qui passent à travers les bois les connaissent, c'est pourquoi le faux Christopher Edwin a-t-il l'intention d'envoyer les investigateurs tout droit dans leurs griffes. Les extraterrestres laissent occasionnellement des messages sur le seuil de la maison, et bien que les cannibales n'aient jamais vu un seul Fungi, ils ont depuis longtemps compris la sagesse qu'il y avait à obéir à ces missives. Les Mi-Go les mènent parfois là où des personnes vulnérables se trouvent, afin qu'ils puissent les tuer et les manger sans risque.

Jonas, Zeke et Isaiah, les trois fous, se sont vus signaler l'arrivée des investigateurs, aussi sont-ils prêts et armés.

Tactiques familiales générales : Isaiah attend paisiblement dans sa chambre, caché sous une pile d'os puants jusqu'à ce que quelqu'un entre (il ne bougera pas même s'il



entend des bruits de tirs et de lutte). Il est le plus fou des trois et est tout à fait satisfait de se tenir là où il est. Il passe de toutes façons des heures avec ses os tous les jours de la semaine. Il ne se rendra jamais et si les investigateurs s'enfuient, il les poursuivra ; il peut rattraper n'importe qui doté d'une FOR et d'une CON inférieures. Si Isaiah attaque, Zeke déboulera des bois en courant.

Jonas est caché sur le toit, tapi derrière la cheminée et impossible à voir depuis le sol. Quand il entendra des voix dans la cour de derrière, il s'approchera du bord et commencera à tirer sur tous ceux qu'il verra. Comme seuls sa tête et ses bras seront visibles, les personnes lui tirant dessus le feront à -20 %. Quand les coups de feu commenceront, il sera probablement à plus de six mètres des investigateurs et personne ne sera à bout portant, à moins qu'il ne décide de descendre du toit et de rentrer dans la maison. Si Jonas est salement touché (perdant plus de la moitié de ses points de vie) ou s'il tombe à court de munitions, il roulera derrière la cheminée, rechargeant son arme si celle-ci est vide. Gravement blessé, il restera caché là, faisant feu sur toutes les têtes osant passer par dessus le bord du bâtiment.

Dans la cour de devant, Zeke est caché dans les broussailles ou dans un arbre. Il attend et ne fera rien tant que les investigateurs ne seront pas tombés sur son père ou son frère. S'il entend Isaiah crier dans sa chambre, il courra l'aider. S'il entend son père commencer à tirer depuis le toit, il longera la maison en vitesse et fera feu sur les investigateurs depuis un des coins.

Le sinistre trio ne se rendra pas. Si l'un d'entre eux est pris vivant, il ne parlera pas même sous la torture, excepté pour maudire ses geôliers et leur promettre de se venger par-delà la tombe s'il venait à être tué. La validité d'une telle promesse est à la charge du gardien.

L'entrée

C'est la pièce sur laquelle s'ouvre la porte de devant. Petite et propice à la claustrophobie, elle ressemble à une grosse boîte : quatre portes en partent et s'ouvrent sur les quatre pièces de la maison.

La chambre d'Isaiah

C'est là l'antre d'Isaiah le cinglé, le plus jeune et le pire des trois tueurs. Son lit n'est qu'un simple matelas jeté sur le sol, mais le reste de la pièce a été lourdement décorée. Des os de toutes sortes d'animaux sauvages sont empilés tout autour. Ils ont été nettoyés aussi bien que possible, mais une puanteur luxuriante émane encore de l'endroit. Si le joueur de l'investigateur ouvrant la porte réussit **un test de Trouver Objet Caché**, son personnage remarque un crâne humain à demi-caché près d'une pile de ramures.

Une mauvaise surprise attend les investigateurs au moment où ils entrent dans la pièce. Isaiah s'est enterré sous le grand tas d'os marqué « X » sur le plan. Il est entièrement

camouflé et ne peut être détecté aussi longtemps qu'il reste immobile. S'il ne peut pas voir non plus les intrus, il peut les entendre et quand l'un d'eux pose le pied sur le plancher grinçant qu'il connaît à la perfection, il surgit brusquement de sa cachette tel un démon vengeur, une hachette à la main, et tente de découper l'investigateur le plus proche. Les personnages se trouvant dans la pièce sont si décontenancés qu'ils doivent réussir un **test de Santé mentale** ou perdre 1D6 points en voyant avec horreur ce dingue aux yeux écarquillés bondir en brandissant son arme, ressemblant plus à un monstre bavant et recouvert d'os et de cheveux entremêlés qu'à un homme.

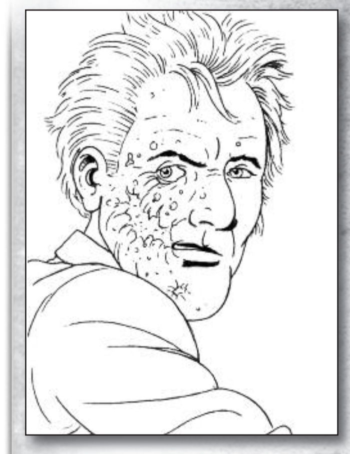
Tous les défenseurs sont **pris au dépourvu** ; Isaiah gagne automatiquement une attaque gratuite sur la cible la plus proche sans que personne ne puisse agir. Les victimes peuvent tout de même parer ou esquiver les coups venant de devant ou des côtés.

Après le premier round, demandez **des tests d'Intuition** à tous les investigateurs. Ceux qui réussissent recouvrent leurs esprits et peuvent désormais agir comme ils l'entendent – fuyant, faisant feu de leurs armes, etc. Ceux échouant sont encore trop stupéfaits pour pouvoir attaquer mais peuvent toujours parer ou esquiver.

Isaiah utilise chaque phase pour tenter de frapper frénétiquement sa cible du moment (il n'en change que lorsque celle-ci s'effondre). La pièce est petite et le fou se trouve au beau milieu du groupe des investigateurs ; si des coups de feu sont tirés, un ami pourrait bien être touché : un personnage tirant sur Isaiah mais ratant sa cible doit effectuer un test secondaire pour s'assurer de n'avoir blessé personne d'autre. Chaque camarade se trouvant dans la pièce avec le tireur maladroit ajoute 5 % aux chances de ce dernier d'atteindre quelqu'un. Par exemple, si cinq investigateurs sont réunis et si l'un d'entre eux utilise son arme mais rate

La maison des Woodie

arbres
tas de bois
billot
pile de crânes
tas de bois
Cuisine
cuisinière
glacière
Pièce de derrière
Chambre d'Isaiah
lit
Os
table
Salle à manger
Entrée
X
0 3 6
mètres
Vers la route



Isaiah Woodie

30 ans, fils cadet dément et meurtrier

APP	04	Prestance	20 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	04	Connaissance	20 %
INT	04	Intuition	20 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 16
Santé Mentale 0

Compétences

Athlétisme	35 %
Discrétion	40 %
Écouter	55 %
Se cacher	80 %
Trouver Objet Caché	45 %

Armes

- Bagarre 80 %
  dégâts 1D3+2
- Hachette 75 %
  dégâts 1D6+1+2



Zeke Woodie

35 ans, fils aîné dément et meurtrier

APP	07	Prestance	35 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	30 %
Discrétion	40 %
Écouter	65 %
Se cacher	70 %
Trouver Objet Caché	65 %

Armes

• Couteau de boucher dégâts 1D6	50 %
• Revolver .45 dégâts 1D10+2	50 %

Isaiah, il y a 20 % de chances qu'il blesse un allié. Si c'est le cas, le tir ne sera pas considéré comme empalant mais comme normal et ne touchera pas d'autres personnes.

A moins d'être eux-mêmes engagés dans un combat, les autres habitants de la maison entendent le cri de guerre d'Isaiah et se précipitent pour l'aider. Ils surgissent par la porte et tentent d'abattre tout investigateur n'étant pas ciblé spécifiquement par le fou au hachoir. Si Jonas ou Zeke ratent leur cible, ils ont également des chances de toucher une autre personne dans la pièce, y compris Isaiah.

Néanmoins, si un investigateur dans la pièce décide de tirer sur quelqu'un se trouvant près de la porte, il n'a aucune chance de toucher un camarade. De même, si certains tentent de vaincre Isaiah en le frappant ou en utilisant des dagues ou d'autres armes de mêlée, ils ne risquent pas de voir leurs coups dévier.

La salle à manger

Une grande planche de bois sert de table et domine la pièce. Deux souches déracinées lui servent de pieds. La lampe luisant au dessus est particulièrement horrible dans la semi-obscurité qui baigne la maison – l'abat-jour semblant avoir été fabriqué à partir de la peau étirée d'une tête humaine. Tandis qu'elle se balance lentement sous l'effet du courant d'air produit par l'ouverture de la porte, les investigateurs peuvent clairement voir des orbites et une bouche ayant été cousus. Cette vue coûte aux observateurs 0/1D4 SAN.

Les trois chaises posées devant la table sont rudimentaires. La salle contient deux portes.

La cuisine

Le gardien peut probablement deviner l'horrible spectacle qui attend d'être vu dans les cuisines d'une bande de cannibales. Les personnages-joueurs entrant dans les lieux doivent immédiatement effectuer un test de Santé mentale coûtant 0/1D4. Ils découvrent une cuisine bien équipée (dans le style ancien). Des mains, des pieds et d'autres morceaux humains plus atroces encore sont répandus autour du poêle placé dans le coin.

La glacière : Jonas a relié un fusil à canon scié à la poignée de la glacière. Quiconque ouvre la boîte reçoit une double charge de chevrotine en plein torse – soit un total de 8D6 points de dégâts ! Cependant, au moment où le personnage est sur le point de déclencher le piège, il peut faire un **test de Trouver Objet Caché** pour remarquer un fragment de fil partant de l'intérieur de la boîte et s'enroulant autour de la poignée. **Un test réussi de Métier : mécanique** permet de défaire l'installation sans difficulté, mais un échec déclenche un des deux tubes du fusil, lequel frappe le maladroit avec 3D6 points de dégâts (la porte de la glacière diminuant légèrement l'impact). Si le test réussit et si la porte est ouverte, le fusil devient visible et toute personne dotée d'une INT de 9 ou plus devine le concept diabolique du piège qui avait été mis en place ici. Il n'y a aucun reste humain à l'intérieur – après tout, le glacier ne vient pas si souvent dans cette partie des bois. Le piège a été placé là pour les curieux, prouvant là la malignité de Jonas.

La pièce de derrière

Cette pièce est pleine de bûches, d'os (aucun n'appartient à un humain cependant) et d'outils. Des conserves pleines de kérosène fournissent du carburant aux lampes de la maison. Une hache à deux lames se trouve également ici, ainsi que deux lampes-torches et deux vieux fusils rouillés avec quelques munitions. Les armes sont si abîmées que si elles sont utilisées, elles sauteront au visage du tireur, lui coûtant 1D6 points de vie et ayant une chance d'aveugler un ou deux de ses yeux. Faites faire **deux tests d'Agilité** au joueur – chaque échec implique la perte d'un œil. Si les deux échouent, l'investigateur finit aveugle à vie et devra probablement se retirer des enquêtes. Dans tous les cas, la plupart de ses compétences descendent à zéro pour un certain temps, à moins qu'il n'ait perdu qu'un seul œil et réussisse un test de Santé mentale pour rester dans la course.

Les habitants de la maison savent que les fusils sont traîtres ; ils ne les gardent que comme trophées, leur rappelant ceux qui sont tombés sous leurs coups par le passé. L'un d'eux a déjà explosé au visage de Zeke (ses yeux ont été sauvés, mais son visage a été salement amoché). Un investigateur possédant Armes d'épaule à 50 % ou Métier : mécanique à 30 % voit immédiatement que ces armes sont dangereuses à utiliser.

La porte s'ouvre sur la cour de derrière.

La cour de derrière

A l'arrière se trouve un grand empilement de bois coupé recouvert d'une bâche. Un billot se trouve non loin. Une petit pile de crânes humain a été entreposée dans un coin. Des arbres sombres et lugubres entourent le terrain. Se cachant sur le toit de la maison, Jonas est tapi derrière la cheminée afin de ne pas pouvoir être vu depuis le sol. Quand le combat commencera, il pourra se glisser jusqu'au bord afin de pouvoir tirer sur les cibles à portée, ou bien descendre du toit et se ruer dans la maison.

La cour de devant

Zeke se tient caché dans les buissons ou les arbres de devant. Il attend et ne fait rien jusqu'à ce que les investigateurs rencontrent son père ou son frère. Le visage de Zeke est horriblement mutilé (souvenez-vous, l'accident de fusil de chasse) et un investigateur l'apercevant dans les conditions difficiles régnant dans la maison doit réussir un test de Santé mentale (0/1D4). Si Zeke entend Isaiah hurler dans sa chambre, il court jusqu'à la porte pour l'aider. S'il entend le calibre 45 de son père tonner depuis le toit, il contourne le bâtiment et ouvre le feu sur les investigateurs depuis un coin de la maison.

Le retour

Après que les investigateurs soient revenus de la maison des Woodie, avec probablement des membres en sale état et au moins un mort, Christopher Edwin se montre soucieux de leur santé ; il paye toutes leurs dépenses médicales et loue dans un hôpital des chambres privées pour chacun des blessés. Il invite ensuite les survivants à un grand repas. Hélas, après le festin, toutes les personnes présentes montrent des symptômes d'empoisonnement aux ptomaïnes, Edwin y compris. Celui-ci prétendra engager une infirmière privée pour s'occuper de lui et paiera une nouvelle fois des chambres privées aux investigateurs malades. L'empoisonnement aux ptomaïnes a une VIR de 15 et se manifeste par de graves troubles intestinaux (nausées, fièvres, maux de tête, crampes abdominales, diarrhées, vomissements). Opposez la VIR du poison aux score de CON de la victime. Si la substance l'emporte, la cible perd autant de points de vie que la moitié de sa VIR (8 dans le cas présent). Si elle ne parvient pas à vaincre la CON de sa cible, cette dernière ne subit aucuns dégâts. Le poison est *rapide (heures)* et met entre 3 et 12 heures à faire effet. Un test de Médecine réussi permet à la cible un second essai pour vaincre le poison sur la Table de résistance ; si la substance l'emporte encore, les dégâts sont appliqués comme prévu.

Gains de Santé mentale

Des investigateurs ayant participé au combat contre le terrible trio et ayant survécu gagnent 1D3 points de SAN. Ceux qui ne sont pas entrés dans la maison des Woodie ne gagnent rien.

Second piège mortel : le voyage en bateau

Attendre que des camarades guérissent à l'hôpital de Portland peut se révéler pénible pour un investigateur en bonne santé, aussi le gardien a-t-il une excellente suggestion à lui faire : leur hôte, Christopher Edwin, possède un petit yacht à vapeur que les personnages pourraient prendre pour faire un tour en mer ou dans la baie. Le pauvre Edwin ne peut hélas plus en profiter (snif) mais il sera heureux de le laisser à ses nouveaux amis. Encouragez les joueurs a accepter l'offre pour pouvoir se relaxer un peu, signalez-leur que le temps paraît propice à une balade. Le gardien, s'il est doté d'un esprit diabolique, peut même glisser aux joueurs qu'il pourrait bien leur rendre quelques points de Santé mentale supplémentaires suite à une petite croisière le temps d'un après-midi.

Sur l'eau

Les investigateurs à bord du yacht d'Edwin envieront bien vite leurs camarades en sécurité à l'hôpital. Un **test réussi de Conduite : engins lourd** permet de mettre en marche la chaudière. Une fois le capitaine choisi, les personnages-joueurs peuvent larguer les amarres et emmener le *Fair Lady of Bath* loin du port. Si besoin, Edwin peut leur fournir un marin du coin, le Captain'Bob, qui connaît le bateau et n'est pas un alcoolique.

Gardiens, l'illustration du Shoggoth et du bateau est poignante mais ne correspond pas à la réalité. Le Fair Lady possède six chambres, une proue verticale, des ponts plats et est entouré d'une balustrade. Il fonctionne au charbon – son unique cheminée laisse une traînée sale dans l'air tandis qu'il passe à près de 14 nœuds (par temps calme et pression maximale). Son salon est situé en majeur partie au dessus des ponts et possède un grand nombre de solides fenêtres permettant de profiter pleinement de la vue

A près d'un kilomètre des côtes, les eaux entourant le bateau se mettent à bouillonner et à virer au noir. C'est alors qu'un monstrueux Shoggoth surgit des flots avant de s'écraser sur l'embarcation. Donnez suffisamment d'avertissements – les eaux bouillonnantes, d'étranges grognements, l'ensemble qui se met subitement à pencher vers l'avant, etc. – pour que tout le monde puisse monter sur le pont ou libérer le canot de sauvetage à l'arrière.

Si Edwin a envoyé le captain'Bob, ce dernier devient temporairement fou dès qu'il voit le Shoggoth. Il se met à crier « Chacun pour soi ! », saute par dessus bord et commence à nager en direction des terres. Peut-être le monstre le dévore-t-il, ou peut-être parvient-il à recouvrer ses sens après quelques rounds avant de revenir aider les investigateurs. Voir la créature coûte 3/1D20 points de Santé mentale.

Alors que le monstre heurte le bateau et s'y accroche, son poids démesuré coule rapidement le navire – bien que durant les premiers rounds, sa vitesse maintienne l'engin à flots, du moins jusqu'à ce que la chose brise entièrement la section de proue. Quand le Shoggoth la lâche enfin, la proue coule comme une pierre. Un round plus tard, le reste du *Fair Lady* la suit au fond des océans.

Les investigateurs peuvent utiliser leurs armes à feu, toucher le Shoggoth avec des armes enchantées ou faire tout ce qu'ils veulent ; le monstre coule le bateau en cinq round, qu'il soit mort ou vivant. Les personnages doivent libérer le canot de sauvetage et fuir le yacht ; ceux encore sur le *Fair Lady* au moment où celui-ci coule n'ont aucune chance de survie. Les personnages se trouvant sous le pont quand le Shoggoth arrive sont condamnés s'ils sont au niveau de la proue – la masse de la créature remplit tous les passages et toutes les issues, et il n'existe aucun moyen de s'enfuir à moins d'avoir sur soi la boîte magique de Carl Stanford (trouvée dans le premier scénario). Il est possible dans ce cas de s'échapper en passant à travers ; le Shoggoth écrasera ensuite la boîte communicante avec le reste du *Fair Lady*.

Chaque round que les investigateurs perdent à ramasser des affaires, lancer des sortilèges ou attaquer le Shoggoth les amène un round plus près de la mort par noyade ou par avalement.

Le Shoggoth venu des eaux

FOR	63	Puissance	99 %
CON	42	Endurance	99 %
TAI	84	Corpulence	99 %
INT	04	Intuition	20 %
POU	09	Volonté	45 %
DEX	03	Agilité	15 %

Valeurs dérivées
Mvt. 10/03 (en roulant/en nageant)
Pdv. 63
Impact +18

Combat
• Écrasement 99 %
dégâts égaux à l'Impact

Sortilèges : aucun

Protection : Aucune, mais (1) le feu et l'électricité ne lui font que la moitié des dégâts normaux (2) Les armes physiques comme les épées ou les pistolets ne lui infligent que 1 seul point de dégâts, quelle que soit la qualité de réussite (3) Le Shoggoth régénère 2 points de vie par round

Perte de SAN : 3/1D20 points

Sur un **test réussi d'Intuition ou de Conduite : engins lourds**, un personnage réalise que la chaudière du *Fair Lady* explosera dès que les eaux froides s'engouffreront à l'intérieur – une autre raison de débarrasser le plancher du bateau au plus vite.

Libérer le canot de sauvetage demande **deux tests réussis de Métier : mécanique**, pouvant être tentés par seulement deux personnes par tour. Pour y parvenir, les tests ne doivent pas forcément être réussis durant un même tour ou sur deux tours consécutifs ; ne soyez pas trop pointilleux avec le temps – deux réussites signifient la sécurité, trop d'échecs entraînent la mort.

Le Shoggoth ignore les investigateurs dans le canot. Il se contente de couler le yacht et de manger tout ce qu'il trouve dans l'épave. Puisqu'il n'y a pas de moyen probable de tuer ce monstre excepté par l'inévitable explosion de la chaudière, les personnages ne regagnent pas de Santé mentale.

Si les investigateurs ne parviennent pas à libérer le canot de sauvetage, ils sont projetés dans les eaux. Si le monstre est encore en vie quand le yacht coule, tout être humain nageant dans les eaux meurt rapidement, la créature attrapant ses proies une par une depuis les profondeurs. Si le Shoggoth a été tué d'une façon ou d'une autre, les investigateurs peuvent alors tenter de nager jusqu'à la rive. Ils devront néanmoins se hâter car la chaudière explosera au round six, libérant une puissante déflagration capable de détruire le monstre et tous ceux se trouvant dans le coin. Un **test réussi d'Athlétisme** est demandé pour atteindre la terre ferme. Les personnages peuvent tester aussi souvent qu'ils le désirent, mais deux échecs consécutifs entraînent la mort par noyade.

Troisième piège mortel : l'hôpital

Christopher Edwin a envoyé un messager particulièrement horrible aux personnages se trouvant dans les chambres d'hôpital qu'il a louées : le Vers qui Marche.

Le Vers qui Marche est une entité répugnante qui ressemble à un corps humain pourrissant ayant adopté des teintes de vert, de noir et de bleu. Des morceaux de chair dégoulinante pendent de son corps. De prodigieuses griffes ballottent au bout des doigts de cette apparition, et des globes oculaires nus fixent le monde depuis les orbites sans paupières du mort-vivant. Le secret des origines ou de la création de cette chose sont inconnus, mais des dieux de la folie et de la peur ont sûrement été impliqués.

Le Vers qui Marche a la capacité de camoufler son corps sous l'apparence d'un humain ordinaire pendant de brèves périodes. Lisant dans l'esprit de sa future victime, la chose peut prendre la forme de quelqu'un en qui elle a confiance. Le Vers se fait passer pour être normal afin de s'approcher et ne peut se révéler sous son vrai jour avant d'avoir drainé quelques-uns des points de magie de sa cible. Il n'attaquera pas tant que celle-ci ne sera pas seule dans sa chambre d'hôpital.

Le Vers est une horreur assoiffée de sang. Il doit, cependant, créer un lien psychique entre lui et sa victime. Il y parvient en surpassant le POU de celle-ci avec le sien sur la Table de résistance. Après avoir réussi à triompher lors de cette épreuve, le monstre draine immédiatement six points de magie à sa victime. Ces points volés sont ensuite utilisés par la créature pour se manifester entièrement ; tant qu'elle n'a pas réussi à prendre sa force vitale à sa future cible, le monstre ne peut apparaître sous sa vraie forme et garde donc une apparence humaine. La créature pourra ainsi rendre visite à sa future victime plusieurs fois, son apparence hideuse camouflée jusqu'à ce qu'elle réussisse à vaincre son POU.

Une fois que le Vers a formé un lien psychique avec la cible et l'a drainée d'une portion de ses points de magie, il ne fuit ni n'essaye d'échapper à la confrontation. Au lieu de cela, il attaque et tue autant de personnes que possible, ne retournant dans sa dimension extraterrestre qu'après avoir tué sa proie.

Autres attaques : le Vers qui Marche attaque deux fois par round à l'aide de ses grandes griffes qui déchirent sa victime en petits morceaux. Sous ses « déguisements » il peut forcer les balles ou les autres armes à le traverser sans faire de dégâts ; il ne peut être blessé par une arme matérielle excepté sous sa forme véritable. Dans cette dernière, les armes à feu restent inutiles et ne lui causent aucun dégât, mais tous les autres types d'armes le blessent normalement. Si le Vers est tué, son essence retourne dans son plan d'origine où il se reforme. Le corps physique qu'il laisse derrière lui ne ressemble à rien d'autre qu'à un corps humain horriblement décomposé et doté de longs ongles craquelés.

Suggestions pour ce scénario : chaque nuit, après minuit, l'investigateur hospitalisé choisi par le monstre est réveillé par une main froide et humide posée sur son visage. Quand il se réveille, la main se retire et il voit un de ses amis en bonne santé en train de lui sourire sans joie. Le faux ami quitte alors la pièce sans dire un mot. Cet événement se reproduit jusqu'à ce que le Vers parvienne à vaincre le POU de sa cible. Au moment de se réveiller, la victime voit alors le visage de son ami fondre et prendre la véritable forme du monstre, juste avant que celui-ci n'attaque.

Des investigateurs prudent pourraient monter la garde devant la porte de la cible du Vers, et se ruer à l'intérieur en entendant leur ami hurler. Cela laisserait un round de combat au Vers pour attaquer, mais la malheureuse victime pourrait tout de même survivre. Si le Vers est détruit par des attaques autres que des tirs, son corps reste sur place mais ne ressemble à rien d'autre qu'à un cadavre humain horriblement putréfié. Après la mort, ses longues griffes diminuent jusqu'à ressembler à des ongles – monstrueusement longs, cela va sans dire, mais des ongles tout de même. La police et le personnel pourraient avoir du mal



à expliquer la présence de ce corps pourri dans un hôpital.

Si les investigateurs montent une embuscade pour le monstre et s'il y a plus d'une personne dans la chambre d'hôpital de la cible, le Vers se rend dans une autre pièce et tue quelqu'un d'autre. Les personnages-joueurs en entendront parler et tenteront probablement de le déjouer, mais celui-ci ne se manifestera que lorsque sa victime sera seule.

Christopher Edwin et la victoire

Les investigateurs doivent certainement avoir perdu quelques-uns de leurs membres. S'ils sont intelligents, ils doivent penser désormais que quelque chose cloche. Notamment :

- *Christopher Edwin leur a demandé de visiter au plus vite la maison des Woodie, où ils étaient supposés rencontrer des fantôme ou un sorcier du nom de Malcolm Smith. A la place, ils ont rencontré trois fous de la gâchette prévenus de leur arrivée qui les ont joyeusement embusqués*
- *Le même Christopher a sympathisé avec eux et pourrait avoir préparé le dîner empoisonné qu'ils ont avalé. Il a également été assez aimable pour louer des chambres privées pour chacune des personnes ayant besoin de soins médicaux. Dans une de ces pièces, une espèce de monstre terrifiant a attaqué un des blessés*
- *Edwin a également proposé une croisière à bord de son yacht que les investigateurs ont accepté gaiement. C'est alors qu'une horreur dépassant l'imagination a surgi des profondeurs et a failli tous les tuer*

Le Vers qui Marche

Horreur putréfiée

FOR	16	Puissance	80 %
CON	15	Endurance	75 %
TAI	11	Corpulence	55 %
INT	06	Intuition	30 %
POU	11	Volonté	55 %
DEX	15	Agilité	75 %

Valeurs dérivées

Mvt.	8
Pdv.	13
Impact	+2

Combat

• Griffes* 50 %
dégâts 1D6

* *Peut attaquer avec chacune de ses griffes une fois par round*

Sortilèges : aucun

Protection : aucune, mais le Vers qui Marche ne peut être blessé que lorsqu'il revêt sa véritable forme et jamais par des armes à feu

Perte de SAN : 2/1D10+1 points lorsqu'il se montre sous sa vraie forme

Mi-Go manipulateur

Se fait passer pour Christopher Edwin

FOR	11	Puissance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %
DEX	16	Agilité	80 %

Valeurs dérivées

Mvt.	7/9 (en volant)
Pdv.	11
Impact	+0

Compétences

Imiter la voix d'Edwin 90 %

Combat

• Pinces dans de faux bras 30 %
1D6 points de dégâts + prise (cf. livre de base de *L'appel de Cthulhu*)

Protection : Aucune, mais du fait de la nature extraterrestre de son corps, toutes les armes pouvant empaler ne lui infligent que des dégâts minimums

Sortilèges : Contacter un Profond, Contacter un Mi-Go, Invulnérabilité, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire

Perte de SAN : 0/1D6 points

• *Peut-être… peut-être Christopher Edwin n'est-il pas de leur côté ?*

Si les investigateurs ne parviennent pas à le deviner à ce moment de l'histoire, le gardien se retrouve face à deux choix. Il peut lâcher quelques indices aux investigateurs tels que…

« Waouh, c'était une bien étrange coïncidence, ces trois types attendant de pouvoir vous embusquer. Comme s'ils vous attendaient. Je me demande si quelqu'un a pu les prévenir. Non, bien sûr que non. Seul Christopher Edwin savait que vous vous y rendiez, et IL n'a sûrement pas pu vous trahir »

« Christopher Edwin a vraiment été sympa de vous laisser naviguer à bord de son yacht. Dommage qu'un Shoggoth soit passé dans le coin alors que vous vous amusiez si bien. Je me demande quelles sont les chances qu'un tel monstre choisisse justement cette partie de la mer pour se balader ? Elles doivent être assez minces »

Ou bien le gardien peut soupirer devant l'aveuglement de ses joueurs et créer d'autres pièges mortels dans lesquels faire tomber leurs personnages. Le style de ces traquenards devrait être évident au vu de ce qui s'est passé auparavant. Le Mi-Go Christopher Edwin manipule les investigateurs pour les envoyer vers quelque tâche apparemment facile (comme dormir dans un lit d'hôpital ou partir faire du bateau) et, quand ceux-ci sont bien relaxés et vulnérables, les frappe sans pitié.

L'extraterrestre peut puiser dans les ressources du Crépuscule d'Argent mais tous les leaders de la secte ont quitté les environs (ils ont pris le bateau pour l'île de Pâques) et il ne reste que leurs laquais et leurs serviteurs. L'imposteur Mi-Go peut aussi appeler des monstres terrifiants en abondance, mais pas plus d'un ou deux à la fois. Il n'a plus rien du même calibre qu'un Shoggoth.

Victoire

Quand les investigateurs comprennent que quelque chose ne va pas et affrontent Christopher Edwin, ce dernier tente de fuir en laissant tomber son masque et ses faux bras et en s'envolant sous sa forme de Mi-Go. S'il parvient à s'échapper, il ne reviendra plus ennuyer les personnages. Si ceux-ci réussissent à le tuer avant, il se décompose en quelques heures (voir la fin de cette aventure pour les gains en Santé mentale).

Parmi ses effets personnels, les investigateurs trouvent une lettre encore scellée. L'adresse sur l'enveloppe indique « Christopher Edwin, poste restante, Salk Harbour, Maine » et porte une annulation postale récente : « Valparaiso, Chili ». Voir les **Papiers du Vers n°3** ci-contre.

Gains de Santé mentale

Pour avoir découvert que Christopher Edwin était un Fungi de Yuggoth, donnez à chaque investigateur ayant survécu 1D10 points de Santé mentale.



Y' tthkapg-Nyarlathotep,

Vos paroles sont justes. Nous recherchons la destruction de ceux qui nous ont pris le Disque de R' lyeh et pourraient avoir découvert l' Arc de Vlactos. Leurs morts ont été ordonnées par les Grands Anciens habitant l' espace et le temps. Loué soit Shub-Niggurath !
Nous, instruments des Grands Anciens, devons agir en leur nom une fois encore. Votre idée de vous lier d' amitié avec nos ennemis avant de les tuer paraît bonne. Vous êtes le plus fort de notre groupe à rester en Amérique, maintenant que la plupart d' entre nous devons prendre la mer pour participer à Son Ascension. Avec les Gardiens de l' île nous marquons les jours nous rapprochant de la libération de Notre Seigneur, et avons amassé suffisamment de pouvoir et de sorciers pour assurer le succès des désirs de notre Grand Maître. Gardez-nous donc de ces ennemis qui osent encore résister à notre volonté ; nous ne pouvons courir le moindre risque. Dans Sa Tombe, l' intervention de forces armées ne ferait que les aider à notre détriment ; nombre d' entre nous sont encore vulnérables aux balles et à l' acier. Procédez donc comme prévu.

Cthulhu fhtagn !

Carl Stanford

Papiers du Vers n°3



Les Guetteurs de l'île de Pâques

Un mal inimaginable attend dans le Pacifique Sud l'accomplissement des efforts du Crépuscule d'Argent. Mais l'île de Pâques détient aussi la clef de la chute de l'organisation.

A l'affiche

Le capitaine Pereira

Gouverneur militaire chilien, il est la plus haute autorité de l'île et pourra aider ou gêner terriblement les investigateurs, en fonction de leurs méthodes.

Le professeur Methridge

Un des seuls du groupe d'archéologie à ne pas avoir été kidnappé, il pourra aider les investigateurs à y voir plus clair ou au contraire les considérer comme des jaloux venus voler ses découvertes

Le Tangata-Manu

Le prêtre des hommes-oiseaux, un très vieux chaman de l'île, est l'allié qui pourra offrir aux personnages-joueurs les armes magiques dont ils ont besoin.

Le Grouillant

Seigneur du Crépuscule d'Argent et mort-vivant fait d'asticots répugnants, il est le monstre chargé de mener à bien le rituel de l'île de Pâques en sacrifiant de nombreux humains à ses dieux impies.

En quelques mots...

Les investigateurs traquent l'ignoble Carl Stanford jusque dans la mystérieuse île de Pâques. Enquêtant sur des disparitions vraisemblablement liées au Crépuscule d'Argent, ils vont devoir affronter des Profonds ainsi qu'un Seigneur mort-vivant mais ce-faisant parviendront peut-être à déjouer une partie du rituel provoquant le retour des Grands Anciens.

Implication des investigateurs

Tout commence lorsque les investigateurs reçoivent un télégramme de leur vieil ami David Lee, lequel a repéré Carl Stanford au Chili. Le Seigneur du Crépuscule d'Argent disparaît peu après, vraisemblablement en direction de l'île de Pâques. Il ne reste plus qu'à aller le débusquer là-bas. .

Enjeux et récompenses

- **Retrouver les personnes enlevées** : une poignée d'innocents ont été enlevés par le Grouillant pour être sacrifiés au dieu Cthulhu.
- **Empêcher l'exécution du rituel** : le rituel de l'île de Pâques doit servir à invoquer le Messager des Grands Anciens. En détruisant l'autel maléfique ou en tuant le Grouillant avant qu'il ne soit trop tard, les investigateurs parviendront à limiter la puissance de l'ultime cérémonie du Crépuscule d'Argent

Ambiance

Ce scénario vous emmène pour la première fois dans un lieu mythique : l'île de Pâques. Une fois que les personnages auront débarqués, vous devrez tout d'abord bien leur faire sentir le poids que l'armée chilienne fait peser sur les habitants : quartiers riches protégés, couvre-feu à neuf heures du soir, indigènes surveillés... Le moindre déplacement nécessite une autorisation que seul le gouverneur peut donner.

L'aspect plus mystique passe par les autochtones superstitieux et leurs beaux chants nocturnes, par la majesté du prêtre des hommes-oiseaux au visage creusé de rides, mais aussi bien sûr par des choses beaucoup plus sinistres. Commencez par signaler à plusieurs reprises les étranges éclairs frappant le sommet du volcan, sans trop en faire ; soulignez l'aspect inquiétant de ces statues datant d'une époque sombre et oubliée. Soignez ensuite l'arrivée des Profonds dans votre partie, faites-les intervenir pour la première fois lorsque des investigateurs plongeront pour aller chercher le Cristal de Noa ; rien de plus effrayant que des formes sombres quand on est piégé sous l'eau, incapable de se mouvoir correctement. Le Grouillant et le Monolithe constituent quant à eux de véritables moments d'horreur cthuhlienne sur lesquels vous pourrez vous lâcher ; n'hésitez donc pas à décrire avec force détails la scène.



Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	◴◴◴◴◴
Nombre de joueurs	🚹🚹🚹🚹
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920

Informations

Sur l'île de Pâques, les membres d'un groupe archéologique avec quelques gens du coin ont disparu une semaine après avoir fait une découverte inhabituelle. Le nombre des victimes s'élève à treize, six archéologues membres d'une équipe universitaire, trois ilotiers, deux bergers et deux marins de la garnison militaire chilienne.

Ces disparitions apparemment sans lien ont eu lieu la nuit suivant la découverte de plusieurs statues et vases d'argile dans un lieu où les habitants tenaient autrefois des rites funéraires. Toutes ces objets montraient des motifs faisant référence à des « hommes-poissons », un thème auparavant inconnu sur l'île. Comme les investigateurs pourront le découvrir, un serviteur mort-vivant des Grands Anciens a capturé les personnes portées disparues et a commencé à les sacrifier – à raison d'une toutes les trois nuits – emmagasinant leur POU dans des statues magiques sur les pentes du Rono Raraku, un volcan situé à l'est de l'île.

Informations du gardien

Après que les étoiles aient tourné le long de leur orbite et se soient alignées de façon à ce qu'aucun des Grands Anciens ne puisse rester en vie sur la Terre, le Grand Cthulhu reposa dans sa cité de R'lyeh « mort mais rêvant ». Il savait que des éons dans le futur, lui et les autres Anciens seraient à nouveau libres de parcourir le monde dans toute leur gloire et toute leur puissance. De ce jour il rêvait continuellement, et ses séides percevaient ses songes qui leurs disaient de se rendre sur une île et d'ériger des idoles sur les pentes des volcans. Chaque statue se voyait chargée d'un sortilège qui la forçait à attendre la montée de R'lyeh depuis les profondeurs. Un tunnel fut creusé jusqu'au cœur de la montagne et un sanctuaire souterrain fut construit, dans lequel on plaça un monolithe de pierre grise sur lequel était assise une image de Cthulhu.

La nature des statues gardiennes est telle que lorsqu'elles verront la cité engloutie remonter, elles projetteront ce qu'il leur restera de pouvoir à travers la montagne, jusque sur la représentation de Cthulhu. Alors le Messager des Grands Anciens commencera à répandre la nouvelle, que le temps est venu de se réveiller et que les Grands Anciens vont venir réclamer ce qui était autrefois à eux.

Après avoir conçu les idoles et le sanctuaire, les Profonds gardèrent un œil sur l'île et creusèrent des tunnels pour pouvoir y dormir et pour servir d'entrepôts. Des millénaires passèrent, laissant aux hommes-poissons assez de tranquillité pour pouvoir pratiquer leurs rites et leurs sacrifices blasphématoires. Puis, il y a plusieurs milliers d'années, les premiers humains arrivèrent sur les lieux. Plusieurs d'entre eux furent tués, et les survivants rejoignirent les Profonds dans leur adoration des Grands Anciens et dans leur mission d'entretien de l'île.

Les siècles passèrent, et tandis que le nombre d'adorateurs humains et hybrides augmentait, les Profonds et ceux qui leurs ressemblaient retournaient à l'océan, jusqu'à ce que finalement l'endroit n'appartienne plus qu'aux hommes. Seuls quelques monstres demeurent encore aujourd'hui dans les tunnels reliant l'île à la mer.

Les adorateurs humains continuèrent d'exécuter leur mission pendant des centaines d'années. Ils érigèrent de nombreuses statues imitant les guetteurs de pierre de Cthulhu. Quand une seconde migration atteignit l'île, les nouveaux arrivants furent choqués et horrifiés par les indigènes et leurs rituels, mais les adorateurs étaient trop nombreux pour qu'ils puissent les vaincre.

Un sage parmi les migrants comprit quel mal son peuple devait affronter. Il connaissait des sortilèges pouvant aider les siens, et il leur donna le Cristal de Noa. Avec son aide magique, les nouveaux venus parvinrent ainsi à détruire les adorateurs après une terrible bataille.

Après que les cérémonies et les sacrifices eussent cessé, le pouvoir des statues gardiennes diminua peu à peu. Alors que leur énergie s'éteignait, certaines d'entre elles se mirent à se détériorer, comme la roche ordinaire sous l'action de l'érosion, jusqu'à ce qu'elles ne soient plus différentiables des autres statues. Jusqu'à aujourd'hui. Un mort-vivant, adorateur de Cthulhu, a fini par apprendre à travers la magie et les études le but des statues et par comprendre que le temps approchait où les Grands Anciens se réveilleraient. Il s'est rendu sur l'île de Pâques afin de tout faire pour sortir les statues gardiennes de leur coma avant que R'lyeh ne sorte de la mer. Il a capturé les personnes portées disparues et les sacrifie pour parvenir à ses fins. C'est évidemment un Seigneur du Crépuscule d'Argent.

Géographie et climat de l'île de Pâques

L'île de Pâques est une petite île volcanique située à environ 27° de latitude sud et 109° de longitude ouest, à plus de mille kilomètres au nord-est de l'endroit où R'lyeh s'élèvera. Sa surface est de 116,5 km² et adopte une forme grossièrement triangulaire dont les trois côtés mesurent approximativement 24, 17 et 16 kilomètres.

L'endroit est entièrement constitué de tuf et de lave volcanique. De grandes variations magnétiques peuvent être remarquées dans les environs et les compas ont 10 % de chances d'indiquer une mauvaise direction à chaque consultation.

Il n'y a aucun port et il n'existe aucun équipement permettant d'accueillir des navires. Jeter l'ancre à proximité est dangereux : par exemple, près du rivage de Hanga-Roa un bateau a 20% de chances chaque jour de se voir jeté sur un récit de corail ou de lave séchée. Pour être en sécurité, les bateaux doivent s'arrêter en haute mer, loin de l'île, puis transférer passagers, provisions et équipements par petits bateaux.

Le climat de l'île est tempéré, avec des températures oscillant entre 4 et 16°C durant la période froide et humide (de juin à novembre). Durant le reste de l'année, les températures vont de 21 à 32°C. Durant la période froide il y a chaque jour 30 % de chances qu'il pleuve et 5 % de chances que de terribles tempêtes puissent mettre en danger les bateaux en mer. Durant l'été les chances de pluie sont de 15 % et celles de tempêtes sont de 01 %.

Les voisins les plus proches de l'île de Pâques sont les îles Galapagos à 3200 km au Nord-Est, le port de Valparaiso au Chili, à 4100 km à l'Est, et Tahiti, à 4200 km à l'Ouest.

Gouvernement et population de l'île de Pâques

Dans les années 20, l'île ne possède qu'un seul village, Hanga-Roa. Le gouvernement militaire y a établi son quartier-général. L'endroit est un protectorat sous contrôle de la marine chilienne depuis la fin du siècle précédent.

La population locale consiste en mille-cents résidents, tous regroupés par ordre militaire dans le village. On trouve aussi une garnison d'une centaine d'hommes et d'officiers chiliens environ. Une grosse douzaine d'étrangers a obtenu le droit de venir élever des troupeaux de moutons dans le maquis de l'île, et la plupart d'entre eux ont amené leurs familles. La langue officielle, qui est aussi la plus facile à pratiquer sur place, est l'Espagnol. Une épidémie de variole en 1862 a pratiquement balayé la population qui parlait encore polynésien. Certains des officiers et des étrangers parlent aussi anglais.

Par le passé, des fermiers se sont plaints que des résidents s'achetaient des moutons sans permission. Les résidents polynésiens sont désormais confinés à Hanga-Roa et dans les fermes proches par un couvre-feu de neuf heures du soir, à moins de pouvoir produire un sauf-conduit provenant du Gobernador Militar, le Capitán Manuel Pereira. Des patrouilles de marins armés parcourent les rues pour faire respecter cette striction.

Informations des investigateurs

Les personnages-joueurs ont trouvé quelques menus indices concernant l'île de Pâques au cours de l'aventure « Observer le futur ». Leur ami banquier, David Lee, qui avait attiré leur attention sur l'organisation de New York, se trouve désormais en Amérique du Sud et leur envoie un télégramme depuis Valparaiso, cité portuaire de la capitale du Chili, Santiago. Voir les **Papiers des Guetteurs n°1**.

Toute demande d'informations supplémentaires entraîne la réception d'un autre télégramme de Lee à peu près cinq heures plus tard. Voir les **Papiers des Guetteurs n°2**.

Quelques recherches pourront révéler que ce second message se trompe en parlant de « terre la plus proche ». Les îles de San Felix et de San Ambrosio sont à l'ouest d'Antofagasta, à environ 800 et 900 km, et Juan Fernandez est à une distance similaire à l'ouest de Valparaiso. Des tensions étant apparues entre le Chili et ses voisins, la marine chilienne a pris l'habitude de surveiller ces îles. La rumeur à Santiago raconte que Stanford apparaîtra sur l'île de Pâques ou fuira au Nord vers les Galapagos. L'Équateur clame ces îles siennes mais n'y a placé aucune force militaire ou civile. Une poignée de ramasseurs d'épaves et des tonnes de Norvégiens vivent sur les Galapagos. Plus au Sud, le Chili devient un archipel constitué de centaines d'îles, mais les nombreuses patrouilles navales sur place auraient sans doute remarqué le bateau de Stanford.

Arrangements pour le voyage

Pour les investigateurs, arriver sur la Isla de Pascua (l'île de Pâques) signifie parcourir près de 5000 kilomètres depuis Portland, dans le Maine, jusqu'à San Francisco ou Los Angeles. De là, ils pourront prendre la mer pour Valparaiso. Un navire de ravitaillement relie régulièrement ce dernier port à l'île de Pâques. Voyager jusqu'à Valparaiso prend douze jours en vapeur ou vingt en cargo ; le navire de ravitaillement bi-hebdomadaire à destination de l'île de Pâques met un peu moins de huit jours pour arriver à bon port. Le voyage le plus économique coûte 116,10 $ par personne pour le trajet tout entier – aller seulement. Ce dont les investigateurs ont besoin c'est du moyen de locomotion le plus rapide qui soit.

Le temps de trajet total pour un bateau affrété ou acheté à San Francisco ou à Los Angeles se rendant directement sur l'île de Pâques est de 14+1D6 jours.

- *Acheter son propre navire coûte entre 80000 et 100000 $. Un tel bateau devra faire au moins vingt-cinq ou trente mètres de long, et peser dans les 3500 tonnes au bas mot. Sa coque sera en acier, il sera équipé de deux moteurs à essence, pourra parcourir au moins 10000 kilomètres, sera suffisamment maniable en haute mer, aura entre deux et quatre écoutilles pour la cargaison et des systèmes de poulies à l'arrière et à l'avant.*
- *Affréter un engin similaire coûte environ 2000 $ par semaine, plus les assurances. Le bateau transportera les personnages-joueurs, leur équipement et un équipage d'au moins dix personnages-non-joueurs, certains possédant de bons scores dans les compétences Navigation, Espagnol, Conduite : engin lourd et Métier : électricité et mécanique. Ces derniers connaîtront a priori déjà le navire qui sera en bon état et aura seulement besoin de faire le plein pour pouvoir partir*
- *Un zeppelin pourrait aller jusqu'à l'île et y atterrir (en accrochant peut-être un câble à une des statues), mais le gouverneur ne sera certainement pas d'accord. Aucun avion doté d'une capacité de plus de 3000 kilomètres n'existe encore à cette époque. Il n'y a de toutes façons aucune piste d'atterrissage sur l'île. Un hydravion ne pourrait pas décoller dans les eaux agitées qui entourent normalement l'endroit*

Gare aux guetteurs

L'île de Pâques : pourrait-il y avoir lieu plus classique dans un scénario de *L'appel de Cthulhu* ? La plupart des éléments de ce chapitre sont basés sur des faits tirés de la culture, des lieux et des traditions des Rapanui. Nous encourageons donc les gardiens à effectuer quelques recherches supplémentaires avant de mener ce chapitre afin de mieux pouvoir prendre les choses en main. Créez d'autres aides de jeu (photographies et autres) pour donner vie à cet endroit si merveilleusement exotique !

La première moitié de chapitre est une investigation plutôt linéaire et non-létale, tandis que la seconde moitié présente un obstacle physique des plus effrayants. Il existe toutes sortes de façons de mourir sur l'île de Pâques ! Il est très probable que vos investigateurs perdront des PdV et de la SAN à une vitesse alarmante. Comme toujours, efforcez-vous d'adapter ce scénario afin qu'il présente un défi approprié à votre groupe, et montrez-vous flexible en le faisant jouer. Si une rencontre risque de mal se finir, vous devrez effectuer quelques ajustements sur le pouce.

Le rongo-rongo

Le rongo-rongo désigne les mystérieux signes hiéroglyphiques que l'on trouve sur l'île de Pâques, constituant vraisemblablement le plus vieux langage écrit de toute l'Océanie. Des missionnaires français dans le Pacifique ont entendu des histoires disant que des centaines de ces « plaques parlantes » existaient sur l'île de Pâques, mais ce fut l'évêque Tepano Jaussen de Tahiti qui effectua les premières tentatives de traduction aux alentours de 1880. Ses travaux avec l'aide d'un indigène de l'île nommé Metoro, formèrent la base de la plupart des études de traduction jusque dans les années 50. Hélas, les notes de Monsignor Jaussen étaient terriblement imprécises et menèrent à toutes sortes de théories fantasques sur les origines du rongo-rongo.

La théorie la plus intéressante pour une partie de *L'appel de Cthulhu* est sans doute celle de 1930 clamant que le rongo-rongo est une évolution d'une écriture née dans la Vallée de l'Indus aux environs de 2000 avant J.C. D'autres prétendent pouvoir le lier à l'écriture chinoise, aux hiéroglyphes pré-Inca, aux runes vikings, à l'hébreu et même aux mythiques Lémuriens ! Pourrait-il être le langage perdu de R'lyeh lui-même ?

Aujourd'hui, il n'existe que vingt-six exemples originaux de rongo-rongo. On pense que la plupart ont été détruits au dix-neuvième siècle pour apaiser des missionnaires chrétiens. D'autres histoires plus intéressantes prétendent que beaucoup furent cachés sur l'île de Pâques. Naturellement, nous encourageons les gardiens à explorer cette voie !

L'écriture elle-même est formée de glyphes et de symboles gracieux et anthropomorphiques, gravés dans le bois ou la pierre. Nombre de ces dessins sont vaguement cthuloïdes dans leur forme, semblant représenter des hommes dotés de tentacules, d'étranges monstres munis de nombreux membres, des êtres aux têtes difformes, etc. Étrangement, les lignes doivent être lues alternativement dans un sens puis dans l'autre, la tablette devant être tournée au fur et à mesure de la lecture.

Dans ce scénario, seul le Tangata-Manu (le prêtre des hommes-oiseaux) peut déchiffrer le rongo-rongo avec précision. Le père Jorge et le professeur Methridge ont des connaissances rudimentaires dans ce domaine mais ils ne peuvent réellement le comprendre. Il est par contre très probable que Carl Stanford le lise ! Aucun des indigènes de l'île ne le connaît (l'esclavage et les épidémies ont virtuellement balayé les Rapanui au cours du dix-neuvième siècle). Leur langage parlé, également appelé rapanui, ne correspond pas exactement aux étranges glyphes du rongo-rongo.

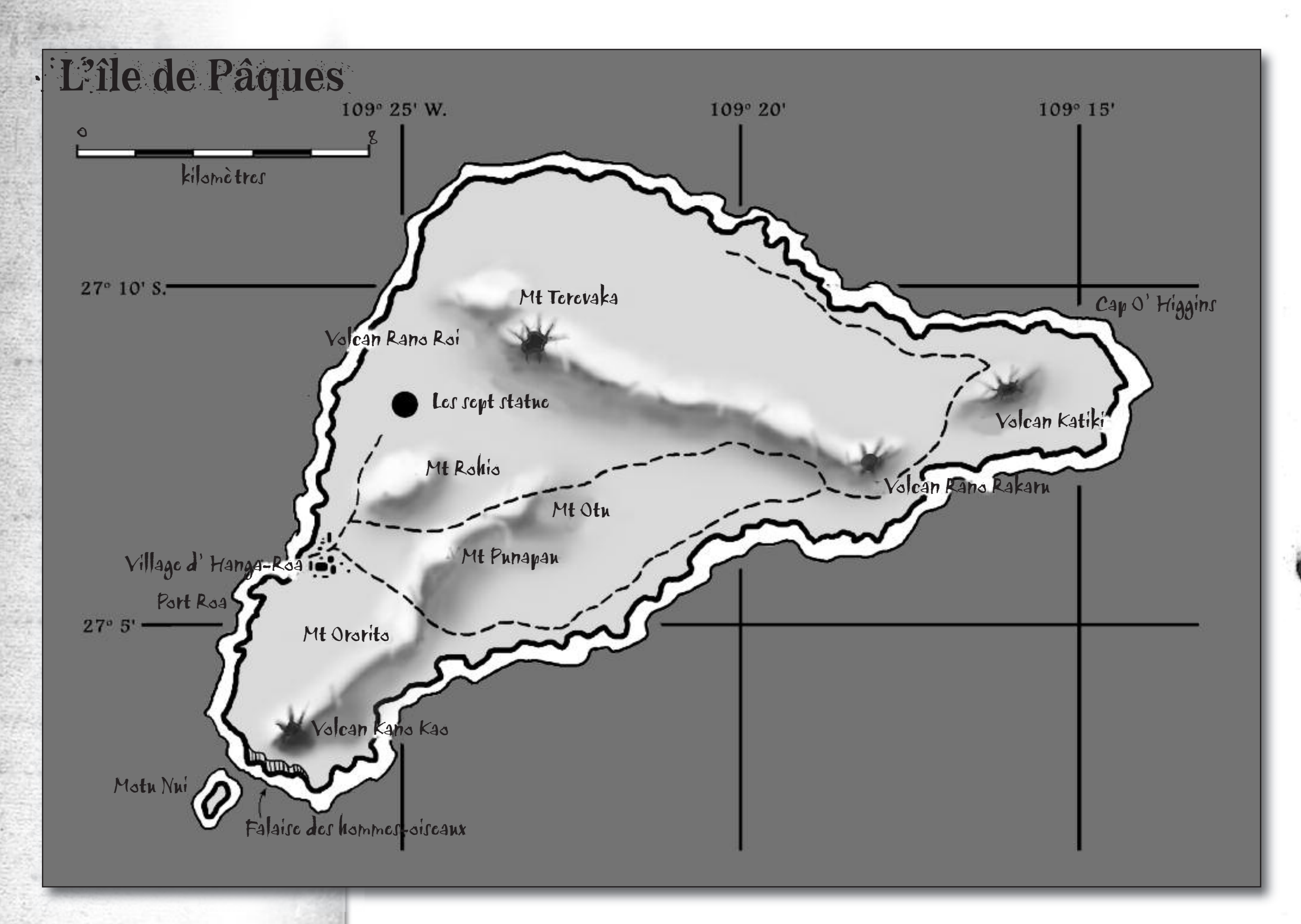
Le professeur Methridge

Le professeur et les trois étudiants ayant survécu constituent un excellent joker pour ce chapitre. Les gardiens pourront les utiliser avec beaucoup de flexibilité :

- *N'importe lequel des étudiants ferait un bon investigateur de remplacement pour ce chapitre*
- *La nationalité du professeur ainsi que l'identité de ses mécènes sont laissées à la discrétion du gardien. Elles devraient être choisis pour produire un maximum d'effet en fonction de la façon dont vous présenterez Methridge (voir plus bas)*
- *Les recherches exactes du professeurs sont laissées dans le vague ici, mais devraient être détaillées dans votre campagne. Cela est spécialement vrai si vous avez dans votre groupe un anthropologue, un archéologue ou un rôle similaire. De tels personnages voudront savoir exactement ce que le groupe recherchait ! Même des investigateurs un peu moins érudits poseront probablement des questions à propos de leurs études, aussi devriez-vous avoir quelques explications en tête*
- *Si vos investigateurs avancent trop vite ou s'ils ont besoin de plus d'opposition, jouez Methridge comme un individu discret et obsessionnel, doté de motivations suspectes. Il est convaincu qu'il était sur le point d'effectuer une découverte scientifique sensationnelle avant les kidnappings, et est persuadé que les investigateurs ont quelque chose à voir avec le drame. Comment osent-ils essayer de voler son travail ? Ce n'est pas un adorateur mais vos joueurs risquent certainement de le soupçonner ; il semble en effet être plus concerné par son travail que par ses étudiants disparus. Peut-être le professeur a-t-il correspondu avec Carl Stanford à l'occasion ? Dans ce rôle, Methridge peut jouer un splendide gêneur ; faites-le apparaître au moment le plus inopportun, ou juste après que vos investigateurs aient fait une incroyable découverte. Peut-être a-t-il gagné la confiance du Capitan Pereira, qui l'a fait escorter d'une escouade diligente de fusiliers chiliens ? Pour faire court, Methridge peut rendre la vie sur l'île très pénible pour les investigateurs*
- *Si votre groupe est réduit ou a besoin d'aide, présentez Methridge sous un jour plus favorable. Il est terriblement préoccupé par le sort de ses étudiants perdus et veut faire tout son possible pour les aider. Il pense qu'il était sur le point de parvenir à traduire une tablette en rongo-rongo trouvée récemment quand le kidnapping a eu lieu, le privant de ses élèves et de la tablette elle-même ! Heureusement, le professeur avait effectué un frottement des inscriptions et sera heureux de les montrer aux investigateurs. Le reste est à votre charge ; le frottement pourrait contenir des informations cryptiques, peut-être intéressantes, sur le Cristal de Noa, les cavernes, les hommes-poissons, les longues-oreilles, etc. Bien évidemment, seul le prêtre des hommes-oiseaux pourra réellement traduire cette écriture si les joueurs pensent à le lui demander (la traduction de Methridge est, au mieux, parcellaire et ne fait qu'effleurer le contenu réel)*

Liens sélectionnés pour ce chapitre

Papier n°	Indice ou piste	Obtenu via	Mène à
N°1	télégramme	David Lee	Chili, Carl Stanford
N°2	retour télégramme	David Lee	Carl Stanford s'échappe avec 2 bateaux et 88 marins
–	disparition sur île Pâques	David Lee, repas	île de Pâques, rumeurs sur Carl Stanford
–	Capitaine Pereira	erreur sur personne	prof. Methridge, hébergement, ville, disparitions, résidents, etc.
N°3	comportement sur île	bureau gouverneur	Pereira amical
N°4	récit	prof. Methridge	fouilles, momies, hommes-poissons, artefacts, disparitions, etc.
–	coffre de Pereira	prof. Methridge	objets du Mythe (1 vase, 3 statuettes)
–	vase du Mythe	coffre de Pereira	résidu de lotus noir
–	bergers	interrogatoire	étranges lumières, chants sur Rano Raraku
–	père Jorge	dîner, interrogatoire	histoire de l'île
–	marins garnison	interrogatoire	grandes choses volantes
–	natifs	chant	Tangata-Manu (prêtre)
–	prêtre de l'île	interrogatoire	traditions de l'île, Cadeaux de Noa, aigle des mers, grottes du mal sur Rano Raraku
–	disparitions	exploration	cavernes des Profonds sous Rano Raraku



• *Les investigateurs devraient prendre leurs passeports avec eux et obtenir des visas pour l'île de Pâques au consulat chilien de Los Angeles ou de San Francisco*

Si les investigateurs s'arrêtent à Valparaiso

Au moins un membre du groupe connaît David Lee et organise une rencontre avec lui, peut-être autour d'un repas. Lee est un homme paisible avoisinant la trentaine, conservateur dans son comportement et traditionnel dans sa façon de s'habiller, mince et doté de cheveux sombres. Un sourire timide vient fréquemment rider son visage.

Si un investigateur a décidé de contracter un emprunt auprès de la banque de Lee pour financer le voyage ou acheter un bateau, les personnages ont un sujet de conservation tout trouvé.

Il n'a plus de nouvelles concernant les navires et l'expédition de Carl Stanford. Personne dans le Pacifique Sud ne les a vus, mais Lee pourrait avoir quelques indices supplémentaires. Sur l'île de Pâques, une douzaine de personnes environ ont disparu quelques jours auparavant. Le banquier n'a pas plus de détails mais il semblerait que cela préoccupe pas mal les autorités de l'endroit. De nombreux messages radio sont passés entre Hanga-Roa et Santiago. Ce matin, l'ambassadeur américain s'est vu signaler que des unités de la marine chilienne, comprenant le croiseur O'Higgins et une compagnie de marines, ont reçu l'ordre de se rendre sur la Isla de Pascua. L'affaire semble sérieuse et n'est probablement pas une fausse-piste.

Il n'existe ni service d'information ni journal papier sur l'île. Les nouvelles se limitent aux communications gouvernementales et aux rumeurs du bureau de la marine. Lee imagine que l'île a subi une sorte de révolte politique mineure, mais il admet en même temps qu'il ne s'agit là que de suppositions.

Le même soir, David obtient d'autres informations. Au moins cinq des personnes disparues sont de nationalité américaine et faisaient partie d'une expédition archéologique menée sur l'île de Pâques. Le professeur Winthrop Methridge était l'homme à la tête du groupe.

Il est probable que les investigateurs réservent une place sur le navire faisant régulièrement la jonction avec la Isla de Pascua, sauf s'ils ont leur propre moyen de transport. Après plusieurs jours de délai, ils partent pour l'île sans autres difficultés.

Si les investigateurs se rendent directement sur l'île de Pâques

Il n'existe de service direct régulier pour l'île de Pâques qu'à partir de Valparaiso. Avec leur propre bateau, les personnages-joueurs peuvent atteindre l'île en un seul bond de près de 7200 km. Le capitaine approche le navire de l'île mais reste à distance respectable des côtes avant de larguer un canot. Les investigateurs débarquent sans difficulté et se retrouvent bientôt en train de crapahuter le long de la plage en direction du village.



World-Wide Telegraph
The Globe in Seven Minutes

CAIRO VANCOUVER HONOLULU MEXICO CITY LONDON MELBOURNE

BERLIN ROME BUENOS AIRES — CAPE TOWN NEW DELHI MANILA



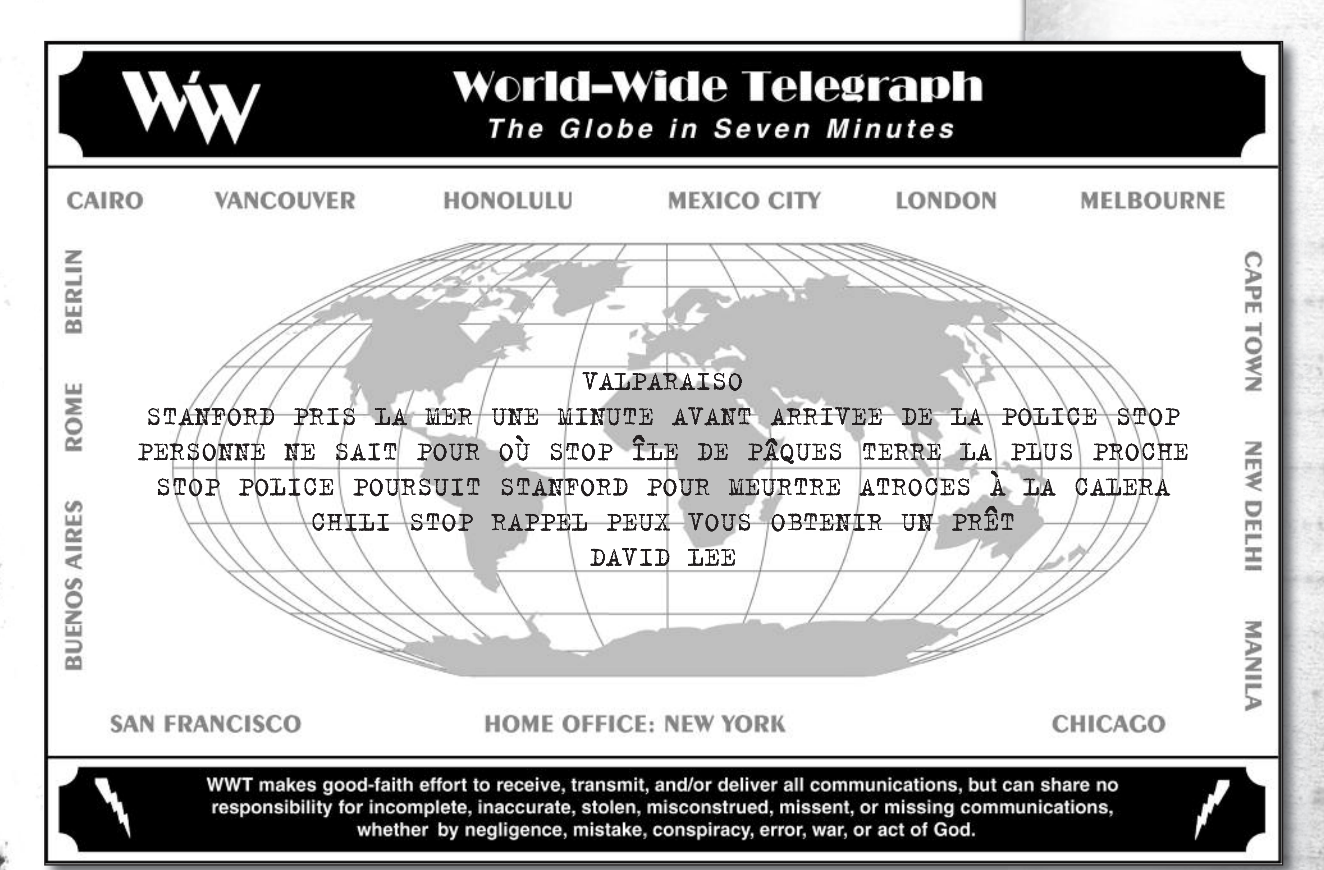
VALPARAISO
APERÇU CARL STANFORD STOP REPÈTE APERÇU CARL STANFORD STOP DEGUISE MAIS IMPOSSIBLE À MANQUER STOP A AFFRETE DEUX NAVIRES SUR PLACE STOP DESTINATION PACIFIQUE EST PROBABLEMENT STOP BEAUCOUP DE MATERIEL ET D'HOMMES STOP DOIS-JE EN APPRENDRE PLUS POINT D'INTERROGATION STOP
DAVID LEE

SAN FRANCISCO HOME OFFICE: NEW YORK CHICAGO

WWT makes good-faith effort to receive, transmit, and/or deliver all communications, but can share no responsibility for incomplete, inaccurate, stolen, misconstrued, missent, or missing communications, whether by negligence, mistake, conspiracy, error, war, or act of God.

Papiers des Guetteurs n°1 : le télégramme de David Lee

- *Si pour quelque raison que ce soit les personnages-joueurs évitent le village pour se rendre ailleurs sur l'île, il y a 30 % de chances chaque jour qu'ils soient aperçus par une patrouille maritime chilienne qui tentera alors de les arrêter. Résister ou causer la mort ou blesser un des marins entraînera des poursuites. Le ou les responsables seront escortés jusqu'au Chili pour y être jugés*
- *Le gardien doit aussi se souvenir que le croiseur chilien O'Higgins, deux destroyers et un vaisseau de ravitaillement se trouvent quelque part dans ces eaux en train de chercher Carl Stanford. Ces bateaux pourront apparaître au moment voulu. Le O'Higgins est obsolète mais ses canons sont encore fonctionnels*


World-Wide Telegraph
The Globe in Seven Minutes

CAIRO VANCOUVER HONOLULU MEXICO CITY LONDON MELBOURNE

BERLIN ROME BUENOS AIRES — CAPE TOWN NEW DELHI MANILA

VALPARAISO
STANFORD PRIS LA MER UNE MINUTE AVANT ARRIVEE DE LA POLICE STOP PERSONNE NE SAIT POUR OÙ STOP ÎLE DE PÂQUES TERRE LA PLUS PROCHE STOP POLICE POURSUIT STANFORD POUR MEURTRE ATROCES À LA CALERA CHILI STOP RAPPEL PEUX VOUS OBTENIR UN PRÊT
DAVID LEE

SAN FRANCISCO HOME OFFICE: NEW YORK CHICAGO

WWT makes good-faith effort to receive, transmit, and/or deliver all communications, but can share no responsibility for incomplete, inaccurate, stolen, misconstrued, missent, or missing communications, whether by negligence, mistake, conspiracy, error, war, or act of God.

Papiers des Guetteurs n°2 : le second télégramme de David Lee



Capitán Manuel Pereira

42 ans, gouverneur militaire de l'île

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	40 %
Comptabilité	20 %
Conduite : engin lourd	25 %
Crédit	60 %
Droit	20 %
Métier :	
- Électricité	20 %
- Mécanique	30 %
Navigation	45 %
Négociation	45 %
Persuasion	25 %
Sciences formelles : astronomie	25 %
Sciences humaines : histoire	35 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Anglais	20 %
Espagnol	70 %
Polynésien	25 %

Armes

• Bagarre dégâts 1D3+2	50 %
• Rapière dégâts 1D6+2	30 %
• Revolver .45 dégâts 1D10+2	60 %

Leur arrivé à Hanga-Roa ne passe pas inaperçue. Un comité d'accueil constitué de marins chiliens et d'un jeune lieutenant vient à leur rencontre. Tandis que ce dernier s'approche, les nouveaux arrivants peuvent s'apercevoir qu'il porte une arme sur lui. Le lieutenant se dirige implacablement vers l'investigateur qui semble le plus gras ou qui a la plus grande TAI et lui adresse ses salutations. « Señor Carl Stanford ? J'ai l'honneur de vous mettre, vous et vos compagnons, aux arrêts ! » Il fait alors signe à ses hommes ; quelques-uns s'avancent et commencent à mettre des menottes aux prisonniers, les autres mettant la main sur le fusil qu'ils portent contre la hanche. « Par ici, gentlemen, s'il vous plaît. »

Le Capitán Pereira

Le gouverneur militaire de l'île de Pâques est le Capitán Manuel Pereira de la marine chilienne. Des zones argentées marquent ses cheveux aux tempes. Il est âgé de 42 ans et est encore bel homme. Cela fait vingt ans maintenant qu'il est en poste sur l'île. Il se montre pompeux en présence d'étrangers, et consacre beaucoup d'énergie à montrer qu'il fait les choses efficacement. Un **test réussi de Psychologie** le montre néanmoins comme étant paranoïaque et frustré, étant persuadé qu'il aurait dû être promu à un meilleur poste des années auparavant. Cela étant, il ne se trompe guère.

Quand les investigateurs sont amenés devant lui, le Capitán Pereira étudie le groupe puis leur demande leurs passeports. Si les personnages-joueurs sont venus directement des États-Unis et ont pensé à prendre les bons visas correctement datés, il commence à se détendre. Si un des personnages parle correctement l'Espagnol, il se montre encore plus favorable envers eux.

Pereira étudie chaque visa avec attention. Après un certain temps, il envoie deux radiogrammes. Pendant une heure environ, un silence inconfortable s'installe dans le bureau. Le capitaine retourne à son travail, ignorant les personnages en face de lui. Puis un subordonné apporte une réponse par radiogramme : « Vos visas paraissent être en ordre » annonce Pereira avec prudence. « Cependant, vous devriez avoir averti le consulat que vous aviez l'intention de vous procurer votre propre moyen de transport. Nos visiteurs arrivent généralement par le bateau de ravitaillement. » Il ordonne alors qu'on enlève leurs menottes aux investigateurs. Du café leur est généreusement servi.

Le capitaine appelle ensuite un sténographe du rang. Il demande à l'investigateur accusé d'être le Señor Carl Stanford s'il est bel et bien l'homme en question et si non, quel est son vrai nom. Il lui demande également s'il s'est déjà rendu à La Calera, une ville chilienne, s'il connaît une Rita Odûl ou une Carmen Finos-Perez ou s'il a participé au meurtre de deux femmes non identifiées à La Calera. Enfin, il lui demande s'il connaît quelqu'un au Chili qui pourrait se porter garant pour lui. Les mêmes questions sont posées à chacun des personnages-joueurs. Le sténographe tape toutes leurs réponses. Chaque investigateur signe ensuite sa propre déclaration et le soldat quitte le bureau.

« Bon, gentlemen, j'aimerais maintenant savoir ce qui vous amène sur cette île oubliée de dieu, et combien de temps vous comptez y rester. Le timing de votre arrivée, les extraordinaires kidnappings qui viennent d'avoir lieu et la mystérieuse expédition de cet assassin de Carl Stanford et des quatre-vingt-huit autres membres de son expédition exigent mon attention et sont clairement sous ma responsabilité et mon autorité. Vous allez me dire toute la vérité sans le moindre détour. Comment ces événements sont-ils liés ? »

Marins du comité d'accueil

	Lieut.	01	02	03	04	05	06	07	08
FOR	12	14	17	13	13	16	14	13	14
CON	11	12	08	11	13	12	14	10	13
TAI	13	11	13	16	12	13	14	12	12
INT	11	09	08	10	10	09	12	11	11
POU	12	11	10	08	14	11	07	12	11
DEX	14	10	09	11	12	10	08	12	10
PdV.	12	12	11	14	13	13	14	11	13

Impact : +2

Combat

•Arts martiaux (lutte) dégâts spéciaux	40 %
• Bagarre dégâts 1D3+2	45 %
• Fusil .30-06 dégâts 2D6+4 (les marins 01-08 portent des fusils)	40 %
• Revolver .45 dégâts 1D10+2 (seul le lieutenant porte un .45)	40%

Compétences

Athlétisme	35 %
Conduite : engin lourd	15 %
Discrétion	20 %
Insulter les marines	60 %
Métier :	
- Électricité	20 %
- Mécanique	30 %
Navigation	30 %
Pratique artistique :	
- peindre des plaques	55 %
Premiers soins	35 %
Sciences humaines :	
- histoire du Chili	15 %
Se mettre en rang pour dîner	70 %
Trouver Objet Caché	30 %

Langues

Espagnol	50 %
Polynésien	10 %

Les marins sont armés de fusils .30-06 à rechargement par la culasse dotés de chargeurs de six cartouches, précis à 400 mètres et plus, infligeant 2D6+4 points de dégâts par touche. Il n'y a véritablement pas d'alternative à la coopération. Qu'importe la véhémence avec laquelle les suspects démentent tout lien avec Carl Stanford, les ordres de l'officier sont de les ramener au Capitán Pereira.



Pour obtenir la coopération du Capitán Pereira, les investigateurs doivent répondre à cette question en détails. S'ils disent la vérité sur le Crépuscule d'Argent, ses intentions criminelles et blasphématoires, et s'ils expliquent leur propre participation au sein de l'effort national allant à l'encontre du culte, cela suffit à convaincre leur interlocuteur. Ils devraient néanmoins éviter de trop décrire le Mythe de Cthulhu et se concentrer sur la démence de Carl Stanford. Pereira apprécie l'angle international car celui-ci promet de l'amener sur cette scène politique plus large à laquelle il aspire depuis si longtemps.

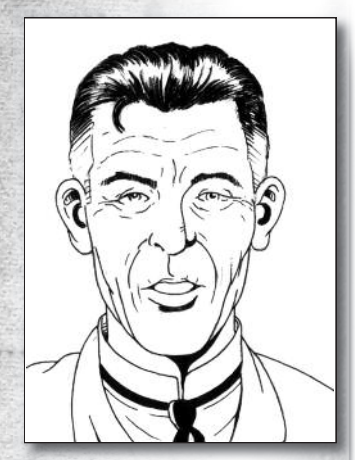
Grant Winwood, Jacob Hancock ou l'inspecteur MacDougell de la police d'Inverness, ainsi que David Lee s'il se trouve toujours à Valparaiso pourront servir de références tout à fait adéquates. Grant Winwood est connu de Pereira de nom, ce dernier n'ayant souvent pas grand chose d'autre à faire que feuilleter des magasines de cinéma. Sur un **test réussi de Baratin**, l'histoire sur le suicide du célèbre réalisateur Eric Von Varnstein fait couler des larmes des yeux du militaire.

Si les investigateurs convainquent le Capitán Pereira qu'ils disent la vérité, celui-ci ne leur promet rien mais les laisse libres d'arpenter l'île en dehors du village et des fermes, aussi longtemps qu'ils ne tuent aucun mouton. Il écrit une note d'introduction pour le professeur Methridge, lequel pourra répondre à leurs questions concernant les kidnappings et pourra également leur trouver un hébergement temporaire.

Si les investigateurs échouent à convaincre Pereira, celui-ci les jette hors de l'île après les avoir autorisés à parler au professeur Methridge. Ils devront rester à bord de leur navire et revenir subrepticement sur l'île, ce qui pourra conduire à leur arrestation, ou bien rentrer à

Règlement des visiteurs
Emis par le bureau du Gobernador Militar :

1. Dans le village, les visiteurs doivent se soumettre au couvre-feu de 21h00
2. Aucune arme à feu n'est autorisée sur l'île. Elles doivent être remises à l'arrivée et ne seront restituées qu'au départ. Les armes se trouvant à bord d'un bateau en visite doivent rester à bord
3. La garnison militaire est essentielle au devoir national. Aucun marin n'est donc disponible, à quelque moment que ce soit, pour l'accompagnement des visiteurs. Pour préserver l'efficacité de nos défenses, aucun homme du rang ne répondra aux questions des visiteurs
4. Les visiteurs peuvent engager des natifs de l'île pour leur servir de guides et d'aides, mais ils seront responsables de chaque mouton volé sur le passage de leurs employés
5. Toute information se rapportant à des activités criminelles doit être communiquée au gouverneur militaire. Ne pas agir de la sorte est considéré comme une infraction pénale
6. Les visiteurs doivent également tenir le bureau du gouverneur informé de leur situation et de leurs plans. Ils ne peuvent effectuer d'arrestations ou exercer d'autres activités de police



Le prof. Winthrop Methridge

50 ans, meneur des archéologues

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	30 %
Baratin	25 %
Bibliothèque	50 %
Conduite : automobile	30 %
Crédit	45 %
Discrétion	25 %
Dissimulation	35 %
Mythe de Cthulhu	01 %
Négociation	45 %
Persuasion	55 %
Photographie	25 %
Premiers soins	35 %
Psychologie	30 %
Sciences de la terre : géologie	25 %
Sciences formelles : astronomie	15 %
Sciences humaines :	
- Archéologie	70 %
- Anthropologie	30 %
- Histoire	40 %
Sciences occultes	05 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Allemand	55 %
Anglais	99 %
Français	55 %
Latin	15 %

Armes

Aucune hormis les compétences de base

Valparaiso à bord du bateau de ravitaillement et revenir par la suite dans leur propre embarcation, à moins qu'ils ne fassent directement voile vers l'île montante de R'lyeh à la poursuite de Carl Stanford.

Si les investigateurs arrivent de Valparaiso

Si les personnages-joueurs arrivent de Valparaiso à bord de leur propre navire, les choses se déroulent à peu près comme s'ils étaient venus directement des États-Unis. S'ils débarquent du bateau de ravitaillement, les événements prennent place de la même façon que quand Pereira inspecte leurs visas dans le paragraphe ci-dessus.

Cette fois ils sont abordés sur la plage par le leader de l'équipe universitaire, le professeur Winthrop Methridge, alerté par radiogramme (après un repas entre David Lee et le chargé d'affaires américain), et par un lieutenant de la marine chilienne. Ce dernier a reçu l'ordre d'amener le groupe auprès du Capitán Pereira. Methridge propose de les accompagner et en chemin les instruit de ce qui est arrivé récemment. Il répond également aux questions générales portant sur l'île. Voir les **Papiers des Guetteurs n°4**.

Methridge est un homme mince, intense, âgé d'à peu près cinquante ans. Pour le moment il se montre relativement perturbé par la perte de plus de la moitié de son groupe. Il n'émet aucune théorie quand aux raisons de ce kidnapping, mais est persuadé de sa réalité et de ses liens avec ses travaux archéologiques.

Voir les **Papiers des Guetteurs n°4** pour plus d'informations sur les travaux en question.

Les artefacts du coffre de Pereira

Si les investigateurs demandent à voir les artefacts trouvés par l'équipe universitaire d'archéologie et réussissent un **test de Persuasion ou de Baratin**, Pereira les autorise à les examiner. Il conserve ces derniers dans le coffre de son bureau.

Il y a trois statuettes et un pot d'argile. Les premières sont pratiquement identiques ; chacune fait trente centimètres de haut et dépeint une figure humanoïde ; une membrane semble relier les doigts des mains et des pieds. Si le visage et la tête paraissent vaguement humains, les yeux et les bouches sont énormes et rappellent ceux des grenouilles. Les oreilles ont également des lobes extrêmement longs. Un **test réussi de Mythe de Cthulhu** suggère que les trois figurines sont des copies distordues de Profonds.

Le vase est décoré d'une image représentant un homme accroupi faisant face à une autre créature, accroupie elle-aussi, rappelant les traits des statuettes. Entre eux se trouve un étrange dessin, reconnaissable comme étant un fragment de l'Arc de Vlactos, très probablement trouvé dans l'aventure « Le Canyon du Diable ».

Une fine pellicule de substance résineuse recouvre l'intérieur du vase. Un **test réussi de Sciences occultes, de Sciences de la vie : pharmacologie, de Sciences formelles : chimie ou de Mythe de Cthulhu** identifie la matière comme étant du goudron tiré de la fleur de Lotus noir, un hallucinogène rare. Sous cette forme puissante il

Le récit du professeur Methridge

« Notre équipe est arrivée sur l'île il y a trois mois, après avoir obtenu toutes les autorisations nécessaires du gouvernement chilien pour pouvoir y conduire des excavations. Nous avons d'abord étudié l'île, un travail de longue haleine qui nous a pris six semaines complètes. Après cela, nous avons creusé des tranchées exploratoires dans les lieux les plus prometteurs, dont de vieux monuments funéraires et un village abandonné.

Nous avons fait d'intéressantes découvertes dans ces deux endroits : dans le site du village abandonné, à l'est du volcan Katiki, nous avons trouvé une couche de matériau brûlé à soixante centimètres de profondeur. Ces preuves d'un grand feu ayant pris plusieurs milliers d'années auparavant sont remarquables car, cette île ne contenant que peu de végétation, nous pouvons d'emblée éliminer un feu de forêt ou de brousse en tant que causes.

Les trouvailles les plus intéressantes ont eu lieu dans les structures funéraires, à environ cinq kilomètres au nord de Hanga-Roa. Ces architectures sont constituées de rampes de pierre s'élevant jusqu'à des plateformes, lesquelles soutiennent trois de ces étranges statues de pierre pour lesquelles l'île est connue. Les gens du coin appellent ces endroits Ahu-Moai. Celle sur laquelle nous étions en train de travailler fait quarante-cinq mètres de long, quarante mètre de large, et sept mètres de haut. Chacune des statues au dessus fait près de six mètres de haut.

En mesurant le site, un de nos étudiants est tombé sur une fissure dissimulée qui s'était ouverte, révélant à l'intérieur une sorte de catacombe. Celle-ci contenait seize corps momifiés placés debout dans des niches. Un vase et trois statuettes ont également été découverts à l'intérieur. Quelques heures après cette révélation, les kidnappings ont commencé.

Les disparus sont six membres de l'équipe universitaire d'archéologie, trois ilotiers, deux bergers et deux marins de la garnison militaire chilienne.

Ces kidnappings apparemment sans lien ont eu lieu la nuit suivant la découverte des nombreuses statuettes et du vase d'argile. Ces derniers étaient recouverts de motifs évoquant des « hommes-poissons » et d'autres références graphiques similaires, un thème jamais vu auparavant sur l'île de Pâques.

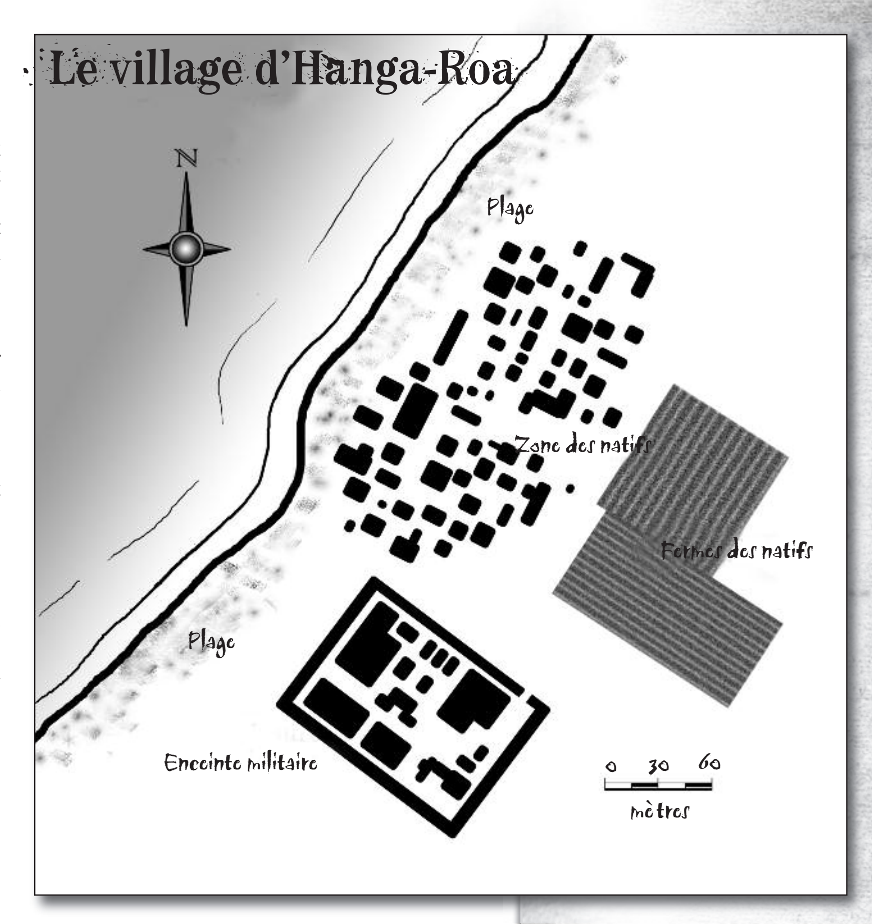
Les objets en question sont actuellement détenus par le capitaine Manuel Pereira, le gouverneur militaire de l'île. »

Papiers des Guetteurs n°4

devient un poison de VIR 15. Toute personne le goûtant doit réussir un test d'**Intuition** ; un succès signifie qu'une petite quantité seulement a été ingérée, coûtant cinq points de vie tout en ayant les effets suivants : après dix minutes le gouteur se retrouve dans un état comateux pour 1D12 heures. Dans ce sommeil forcé, des hallucinations lui apportent une vision des grandes cités des Profonds, loin dans les profondeurs marines, sans lui faire gagner de points de Mythe de Cthulhu.

Si le test d'Intuition échoue, le gouteur encaisse les effets complets du poison qui adviennent après deux minutes (utilisez les caractéristiques de l'Arsenic tirées du livre de base de *L'Appel de Cthulhu*). S'il survit, les hallucinations mentionnées précédemment arrivent néanmoins.

La résine peut être chauffée jusqu'à ce qu'elle devienne molle et collante et puisse être utilisée pour recouvrir des armes. Elle ne s'évaporera pas et pourra pénétrer une blessure une seule fois avant que du lotus doive être à nouveau appliqué. Il y a suffisamment de résine dans le pot pour enduire quatre dagues.



Village d'Hanga-Roa – enceinte militaire

Cette section du village abrite près de deux cents Chiliens et étrangers et leurs familles. La plupart des bâtiments appartiennent au gouvernement – des baraquements pour la garnison, des bureaux administratifs, etc. Le reste abrite les familles des officiers et certains civils propriétaires de grands troupeaux de moutons.

En plus des quartiers d'habitations, on peut trouver trois grands entrepôts dans le secteur gouvernemental du côté est de la ville, une petite église et un magasin général géré par les autorités, lequel a 60 % de chances de posséder tout objet commun recherché par les investigateurs à l'exception des armes à feu, des explosifs et des munitions.

Cinq marins montent la garde jour et nuit dans le secteur gouvernemental. Les militaires de la garnison sont équipés de fusils .30-06 à chargement par la culasse et de baïonnettes. Les officiers portent des revolvers calibre 38.

Les cinq rancheros

Les plupart des ranchers resteront dans la zone du village jusqu'à ce que les mystérieuses disparitions aient été résolues, mais cinq d'entre eux ont décidé de mener leurs affaires comme si de rien n'était. Ceux-là sont hors de la ville, mais chacun d'eux porte un pistolet .22 et douze balles causant 1D6+2 points de dégâts. Ils ont peur pour leur troupeau, mais ont eux-mêmes 10 % de chances par jour de ne pas revenir, ayant été capturés par les Profonds. Les investigateurs explorant l'île ont 20 % de chances par jour de rencontrer un de ces hommes occupé à garder ses bêtes.

Tous les éleveurs de moutons peuvent parler aux investigateurs des étranges lumières qu'ils ont pu voir sur les pentes du volcan Rano Raraku au cours des deux dernières semaines, toujours aux environs de minuit et séparées par des intervalles de trois jours. Si les personnages-joueurs contactent un des cinq ranchers situés en dehors du village, celui-ci leur parle de lumières apparaissant sur les collines, de silhouettes se tenant autour des pierres et de voix chantant là-bas. Si un investigateur réussit un **test de Baratin ou de Persuasion**, le rancher tente de répéter ce qu'il a entendu : – *Ehyayaya N'gaiaiai vultgn mingualf Cthulhu pharmgmn.* Ces éleveurs craignent désormais la zone entourant le volcan et s'arrangent pour faire paître leurs moutons loin d'elle.

Le village de Hanga-Roa – section des natifs

Près de mille-cents natifs de l'île de Pâques vivent ici, dans de petites huttes dotées chacune d'un jardin potager sur le devant. Dans la partie est de cette section se trouve une grande zone cultivée où ce peuple calme fait pousser sa nourriture de base – la patate douce. Une partie du village s'avance sur la plage où les habitants entreposent de petits bateaux de pêche, lesquels fournissent l'autre source importante de nourriture. Ces personnes vivent dans la pauvreté et n'ont guère de vêtements décents ; de nombreux résidents se fournissent dans les déchets et les surplus de la section militaire. Si les investigateurs les embauchent comme porteurs ou comme guides, ils les trouvent joviaux, gentils et serviables, contrairement aux descriptions faites par certains Chiliens. Si un personnage-joueur leur parle de ce qui se passe sur l'île ou de choses ou d'idées se rapportant au Mythe, les ilotiers deviennent silencieux et grognent



Le père Jorge Haedo

50 ans, prêtre catholique de l'île

APP	08	Prestance	40 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	10
Santé Mentale	65

Compétences

Bibliothèque	40 %
Comptabilité	15 %
Crédit	40 %
Doctrine de l'église	40 %
Pratique artistique : gourmet	45 %
Négociation	40 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	44 %
Sciences de la vie : hist naturelle	35 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie polynésienne	45 %
- Histoire	20 %
Sciences occultes	15 %

Langues

Anglais	25 %
Espagnol	75 %
Latin	25 %
Polynésien	70 %

Armes

Aucune hormis les compétences de base

quelques chose au sujet d'un certain Hanau-Eepe. Si un des investigateurs parle en tête à tête avec l'un d'entre eux et **réussit un test de Persuasion ou de Baratin**, l'autochtone explique que les Hanau-Eepe étaient des hommes mauvais qui vivaient sur l'île il y a longtemps. Il n'y en a plus depuis des centaines d'années, mais les villageois pensent qu'ils ont tout de même quelque chose à voir avec les kidnappings.

Les personnages-joueurs pourraient facilement embaucher de nombreux ilotiers mais le bureau du gouverneur ne leur permettra pas d'en prendre plus de six. Les indigènes ne demandent pas d'argent pour paiement mais de la nourriture, des vêtements, des chaussures et d'autres biens similaires.

Une barrière en bois de un mètre de haut entoure la zone du village. Les résidents doivent posséder un passe pour pouvoir en sortir après le couvre-feu de 21h00.

Les quartiers et les disparitions

Le professeur Methridge et les trois membres restant de l'équipe archéologique peuvent être interrogés au sujet des kidnappings. Ils demeurent chez les familles des ranchers qui ont disparu et sont tous citoyens américains. Les investigateurs peuvent contracter des arrangements similaires sans débourser un centime – les familles se sentent plus en sécurité en étant plus nombreuses. Le petit-déjeuner et le dîner (du mouton ou du poisson) sont compris.

Les disparitions ont eu lieu récemment (le gardien devrait les coordonner avec l'arrivée des investigateurs). Tous les kidnappés campaient sur les collines du site de l'Ahu-moai, et ont disparu sans laisser le moindre indice. Les natifs ayant également disparu étaient leurs porteurs et leurs terrassiers ; les ranchers s'occupaient de leurs troupeaux non loin. Quand aux marins, ils menaient une enquête sur des meurtres de moutons et devaient normalement revenir pendant la nuit. Au camp, les tentes avaient été renversées et étaient imprégnées d'une étrange odeur. Il y avait des signes de lutte mais aucune trace n'en repartait. Un des officiers a émis l'hypothèse que les kidnappeurs pouvaient avoir effacé leurs pas à l'aide de branchages. Depuis lors, des marins et des ranchers se sont mis à parler d'étranges lumières sur les pentes du Rano Raraku.

Si les investigateurs expriment un quelconque intérêt envers les ilotiers, Methridge les envoie vers le père Jorge Haedo, le prêtre catholique qui vit sur l'île depuis de nombreuses années et en sait long sur les natifs et leur société.

Le père Jorge

Il est le prêtre catholique de l'île de Pâques depuis vingt années. Il vit tout seul dans une petite maison près de l'église, âgé de cinquante ans, obèse et dévot. Ses hobbies sont la nourriture et l'anthropologie.

Épicurien, il invite les investigateurs à venir manger chez lui un succulent repas à base de fruits de mer dès qu'il entend parler de leur arrivée. Il possède également une sélection minutieuse de vins chiliens qu'il se fera une joie de partager.

Son autre hobby est l'anthropologie, tout spécialement les cultures des îles du Sud. Il parle d'ailleurs fort bien polynésien. Sa maison est remplie de livres sur la nourriture et la boisson ainsi que de journaux anthropologiques. Un **test réussi de Bibliothèque** autorise un investigateur à trouver les informations qu'il cherche sur la culture indigène de l'île de Pâques.

Le bon père est un homme pratique : il étudie les légendes et les histoires parce qu'il souhaite mieux comprendre les gens. Il n'est pas superstitieux et si les investigateurs mentionnent des informations concernant le Mythe de Cthulhu, il les écoutera avec grand intérêt mais n'en croira rien. Il est en mauvaise condition physique et ne pourra pas aider ses invités à explorer l'île.

Si les investigateurs parlent de légendes ou d'histoires concernant la magie ou le Mythe de Cthulhu, le père Jorge évoque les superstitions générales de l'espèce humaine. Pour exemple, il mentionne les marins rapportant que d'étranges choses volent autour du Rano Raraku et du Rano Kao. Il rejette ces histoires et parle de nuages violemment poussés par le vent combinés à l'imagination un peu trop vivace de ces hommes illettrés. Il est aussi persuadé qu'il existe une raison logique, bien que probablement criminelle, aux disparitions récentes.

Si les investigateurs lui parlent du peuple de l'île de Pâques, le père Jorge leur donne les informations suivantes si celles-ci les intéressent :

- *Jusqu'à l'arrivée de l'Église, les ilotiers adoraient Make-Make, un dieu païen de la création*
- *Un culte religieux a disparu plusieurs années auparavant. Il impliquait une sorte « d'homme-oiseau » dont des représentations peuvent encore être vues gravées sur des pierres un peu partout. Il était appelé le Tangata-Manu, le culte de l'homme-oiseau*
- *Quand le Tangata-Manu souhaitait élire un nouveau prêtre, les aspirants s'alignaient le long de la Falaise des hommes-oiseaux située à la base du Rano Kao, puis une fois le signal donné plongeaient dans les eaux et nageaient jusqu'à la petite île de Motu-Nui, laquelle portait alors une grande importance religieuse. Le premier homme à atteindre l'île devenait le nouveau prêtre*
- *Les ilotiers disent qu'ils n'ont pas été les premiers hommes ici, mais qu'ils ont été précédés d'un peuple appelé les « longues-oreilles ». Ce sont ces longues-oreilles qui auraient érigé les fameuses statues de l'île*
- *Les statues étaient appelées « Moai ». Certaines seraient protégées par des pouvoirs magiques, d'autres non, et toutes ont été pratiquement effacées par les éléments. Les statues les plus parfaites se trouvent sur les pentes du Rano Raraku*
- *Les ilotiers racontent que leurs pères ont tué tous les longues-oreilles dans une grande bataille il y a de nombreuses années, à cause d'un mal qui leur aurait été infligé. L'histoire ne décrit pas la nature du mal en question*



La garnison militaire

Les investigateurs pourraient souhaiter parler à quelques-uns des marins chiliens pour obtenir des informations. Ceux-ci ont un score d'EDU de 2D6 et ne parlent qu'espagnol. Si les personnages-joueurs questionnent un groupe de militaire en espagnol, ils n'obtiennent pour autant aucune réponse et sont signalés auprès de Pereira ; chaque membre a en effet peur de se voir dénoncé par ses camarades.

Si les personnages parviennent à trouver un marin isolé, que ce dernier soit de garde ou non, et si l'un d'eux **réussit un test de Baratin**, il apprend que plusieurs créatures ont été aperçues en train de voler dans le ciel nocturne de l'île, spécialement autour du Rano Raraku et du Rano Kao. Les hommes de patrouille de nuit remarquent ces choses en permanence mais aucune d'entre elles n'a pu être vue de façon claire. Ces visions sont récentes – elles ont commencé peu avant les kidnappings.

Ces choses varient en tailles. Certaines font la taille d'un homme, d'autre sont trois à quatre fois plus grosses. Toutes ont des ailes. Beaucoup les ont vues sans le rapporter, de peur de s'attirer les foudres de Pereira. Le père Jorge en a entendu parler uniquement grâce aux confessions. Les marins croient que ces créatures ont été envoyées par le Diable et ne veulent rien avoir à faire avec elles.

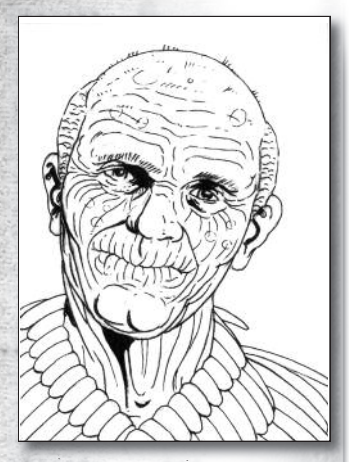
Ils mentionnent également les étranges lumières luisant sur les pentes du Rano Raraku. Ils croient désormais que ce volcan mène tout droit en enfer. Aucun d'entre eux ne s'est approché des lueurs, mais tous savent que ces phénomènes ont lieu toutes les trois nuits, aux environs de minuit.

Les chants

Chaque nuit, les ilotiers entament un chant quelque part dans leur section de Hanga-Roa. Celui-ci est sensé être agréable à entendre ; le père recommande d'ailleurs aux investigateurs de l'écouter si ceux-ci souhaitent en apprendre plus sur les indigènes. Ils peuvent aussi le percevoir s'ils se trouvent en ville une nuit et **réussissent un test d'Écouter** ou s'ils s'enquièrent de ce que les résidents font une fois le jour fini.

Le chant commence toujours peu après l'arrivée de la pénombre et continue jusqu'aux environs de 22h00. De nombreuses chansons sont entonnées, mais lorsque le ciel à l'Ouest s'assombrit et que toutes les étoiles deviennent visibles, les natifs cessent immédiatement ce qu'ils fredonnaient pour entamer un air nouveau et extrêmement rythmé. Un test réussi de **Mythe de Cthulhu ou de Sciences occultes** dit aux investigateurs qu'il s'agit là d'une forme d'incantation mais que son but ne peut pas être deviné. Si les personnages-joueurs demandent à l'un des participants ce qu'est cette cérémonie, celui-ci leur répond que la coutume veut que l'on chante ainsi au moment où les étoiles apparaissent, et qu'il en est ainsi depuis des centaines d'années.





Tangata-Manu

175 ans, prêtre des hommes-oiseaux

APP	17	Prestance	85 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	05	Corpulence	25 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	10
Santé Mentale	52

Langues

Parler toutes les langues vivantes	60 %
Parler aux oiseaux	80 %

Armes

Aucune hormis les compétences de base

Sortilèges

Charmer un Animal, Commander un Animal (aigle géant), Commander un Marsouin, Enchanter une Lance

Aigle des mers géant

FOR	26	Puissance	99 %
CON	11	Endurance	55 %
TAI	16	Corpulence	80 %
POU	15	Volonté	75 %
DEX	18	Agilité	90 %

Valeurs dérivées

Mvt.	5/12/20 (en marchant/en volant/en plongeant)
Pdv.	14
Impact	+6

Compétences

Arracher à la terre ou aux eaux	90 %
Écouter	80 %
Sentir une tempête venir	90 %
Trouver Objet Caché	99 %

Combat

• Bec dégâts 1D10	75 %
• Griffes dégâts 3D6+6	50 %

L'aigle géant des mers peut attaquer trois fois par round, une fois avec chacune de ses griffes et une autre avec son bec. S'il attaque en plongeant depuis des hauteurs il ne peut pas mordre mais ses griffes infligent des dégâts doublés en touchant leur cible. Il est capable d'arracher et de porter sur de courtes distances un humain de TAI inférieure ou égale à 11 sans se blesser – s'il le souhaite bien sûr.

Lors du chant, un vieil homme révéré mène le chœur. Si un investigateur l'impressionne avec un petit discours en **Espagnol** prononcé avec le cœur (une réussite spéciale à un test) et pose des questions sur les disparitions ayant eu lieu sur l'île, le vieillard répond qu'un mal terrible a été relâché, mais qu'il ne sait pas ce qu'il est précisément. Les autres ilotiers avertissent les investigateurs : ils leurs disent que le dernier prêtre des hommes-oiseaux vit encore, et qu'il réside dans une grotte secrète dans un des côtés du Rano Kao. Si ce saint homme le souhaite, il pourra aider les étrangers. Les autochtones peuvent fournir un guide que les investigateurs pourront embaucher afin qu'il les mène au prêtre, le Tangata-Manu.

Le Tangata-Manu

La grotte du Tangata-Manu est située en hauteur sur le côté du Rano Kao. Elle est difficile à trouver, un guide est donc obligatoire pour y parvenir. Elle est située au dessus de la Falaise des hommes-oiseaux. Chaque investigateur doit **réussir deux tests d'Athlétisme** pour atteindre la grotte (un pour grimper et un pour sauter dans l'entrée) ; si un des deux tests échoue, le joueur doit **réussir un test d'Agilité** ou son personnage chute et encaisse 3D6 points de dégâts.

A l'entrée de la caverne un vieil homme, qui semble avoir au moins quatre-vingt-dix ans mais est en fait deux fois plus vieux, les attend. Il fait moins d'un mètre cinquante de haut, n'a plus aucune dent et porte un pagne et une cape en plumes. Il leur parle en anglais, leur disant qu'il est le Tangata-Manu, le prêtre des hommes-oiseaux. Si on lui demande où il a appris l'anglais, il répond que les oiseaux des airs, qui volent en tous lieux, lui ont enseigné toutes les langues du monde.

Le guide lui explique comment les investigateurs ont entendu parler de la grotte et la raison qui les a amenés sur l'île. Le prêtre les invite alors à l'intérieur. Avant qu'il n'allume une torche, les personnages-joueurs peuvent entendre des bruits de froissement. D'étranges signes couvrent les murs ; ceux possédant des points en Mythe de Cthulhu reconnaissent au passage plusieurs Signes des Anciens parmi les motifs.

La grotte du Tangata-Manu est un tunnel plutôt droit, doté seulement d'une couche en bois et des signes décrits plus hauts. Un aigle des mers géant sert de garde en permanence au prêtre ; c'est cette créature qui a produit les bruits de froissement quand le groupe est entré. Il défendra le vieil homme jusqu'à la mort.

Le prêtre demande aux investigateurs la raison pour laquelle ils sont venus sur l'île. S'ils disent la vérité (il saura s'ils mentent), il leur donne d'autres informations :

- *Les ilotiers n'étaient pas les premiers hommes sur l'île de Pâques*
- *Les Hanau-Eepe, les longues-oreilles, étaient là avant*
- *Les longues-oreilles étaient passés du poisson à l'homme en dix générations, ils n'étaient pas comme nous*
- *Ils ont construit les Moai et l'endroit où l'on observe les étoiles qui se trouvent sur cette montagne*
- *Ils ont dit aux premiers de notre peuple à être venus sur l'île que cet endroit était sacré pour leur prêtre qui vivait en dessous des eaux*
- *Quand notre peuple vint pour la première fois, ils nous accueillirent mais ils tuèrent ensuite certains d'entre nous, de la plus horrible des façons, et les donnèrent à manger aux Moai*
- *Les Moai sont vivants, d'une certaine façon, mais il est difficile de le comprendre*
- *Le premier Tangata-Manu pria les anciens dieux du ciel de lui apporter leur aide et reçut une réponse du dieu Noa*
- *Avec la connaissance qui lui fut donnée et le Cristal de Noa, notre peuple a détruit les Hanau-Eepe au cours d'une grande guerre et a brûlé leurs corps. Cela explique les couches de matière brûlée qui ont été trouvées par les archéologues*
- *Enfin, si un investigateur paraît capable de les utiliser, le prêtre détient quatre sortilèges et une compétence qu'il lui enseignera s'il décide de le suivre et de devenir prêtre des hommes-oiseaux. Cela nécessitera des mois d'apprentissage*

Les trois Dons de Noa

Le prêtre pourra aura proposer aux personnages-joueurs de les laisser utiliser les trois Dons de Noa pour détruire le mal.

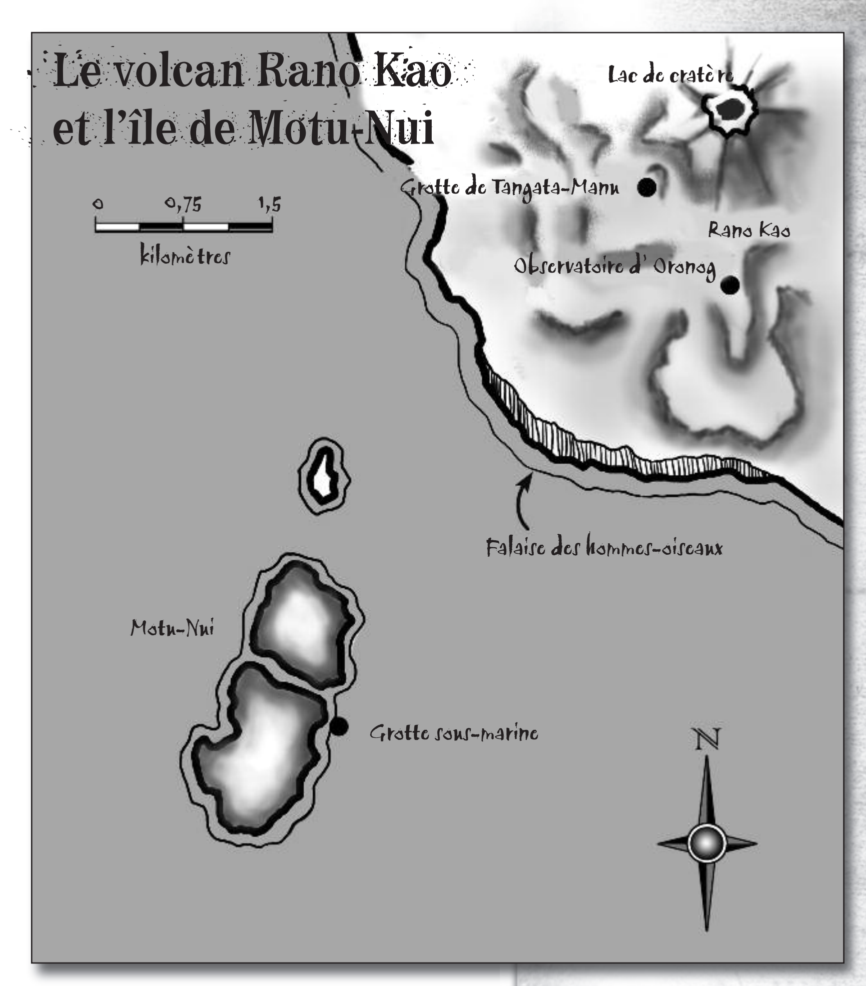
Le premier objet qu'il leur tend est le Masque de Noa, sculpté dans du bois. Porté, il permet à son bénéficiaire de respirer sous l'eau. La première utilisation du Masque coûte **1D6 points de Santé mentale**. Toutes les cinq minutes d'utilisation, l'objet prélève également **1 point de magie**.

Le second objet qu'il leur remet est une série d'indications menant au Cristal de Noa, et une explication sur son utilisation. Celui-ci ferait la taille d'une main humaine et luirait faiblement. Quand les mots Noa Noa nafl'ftaghn seraient prononcés par une personne tenant le Cristal, celui-ci se mettrait à briller et émettrait un fin rayon lumineux infligeant 1D3 points de dégâts chaque round à la cible qui aurait été choisie. L'objet aurait une portée d'une centaine de mètres et il ne raterait jamais sa cible. Chaque tir coûterait à l'utilisateur 1 point de magie. Le Cristal a été caché dans un endroit sûr après la défaite des Hanau-Eepe – le Masque de Noa fut utilisé pour creuser un tunnel jusqu'à l'île de Motu-Nui, passage au bout duquel l'objet fut dissimulé.

Le troisième don est la Lance de Noa, mais le prêtre ne la remettra pas aux investigateurs à moins qu'ils ne jurent d'acheter suffisamment de vêtements et de chaussures pour tous les résidents polynésiens de l'île. Au Chili, cela demanderait au moins onze mille dollars, soit dix dollars par personne. Comme les autres dons de Noa, la Lance est magique, touchant automatiquement sa cible une fois lancée et infligeant 1D10 points de dégâts. Elle ne peut être esquivée. Elle peut être utilisée au corps à corps mais un test de toucher normal doit alors être effectué – la lance ne touche automatiquement que si elle est lancée. Elle compte comme une arme magique contre la plupart des monstres, y compris les Serviteurs Inférieurs ou Supérieurs.

Le Tangata-Manu dit qu'il existe une entrée menant à la caverne du dieu maléfique située dans un des côtés du volcan Rano Raraku. Pour la trouver, les investigateurs devront se rendre jusqu'à Orongo, l'endroit où l'on observe les étoiles, un cercle de pierres. Là, ils devront chercher le signe de la grenouille sur une des pierres, et à partir de là trouver la clef de voûte. Ce dernier point marque l'entrée de la grotte du mal.

Pour trouver la caverne du Cristal de Noa, ils devront se rendre sur la Falaise des hommes-oiseaux et chercher Motu-Nui, l'île sacrée. La grotte se situe quinze mètres en dessous de la surface. C'est vers ce tas de pierres que les aspirants à la prêtrise nageaient autrefois lors de la cérémonie de sélection du nouveau Tangata-Manu.



Orongo, le lieu où l'on observe les étoiles

Cet endroit étroit est fait d'une simple collection de pierres et de trous creusés dans un des flancs du Rano Kao. Un **test réussi de Trouver Objet Caché** permet aux investigateurs de remarquer l'entrée de la grotte du mal, à condition qu'ils aient rencontré le Tangata-Manu et que ce dernier leur en ait parlé. S'ils se contentent d'explorer l'endroit, tomber sur l'entrée demande des **tests réussis d'Intuition, de Sciences humaines : archéologie et de Trouver Objet Caché**, tous par un même joueur.

Motu-Nui, l'île du Cristal

Si un investigateur, ayant reçu le Masque de Noa ou possédant du matériel de plongée, cherche l'entrée de la grotte sous-marine, des **tests fructueux d'Intuition et de Trouver Objet Caché** lui révèlent le passage. Chaque tentative pour le trouver prend une quinzaine de minutes. L'endroit est toujours gardé par 1D3 Profonds, mais ceux-ci n'entreront jamais à l'intérieur de la grotte. Un investigateur doté d'Athlétisme à 80 % ou plus peut trouver l'entrée sans aide magique ou technologique.

A l'intérieur du tunnel se trouve un cristal faisant approximativement la taille d'une main humaine et luisant faiblement. Il repose sur le sable, au centre d'un Signe des Anciens. Quiconque le retire de son lieu de repos magique perd 1D6 points de vie et a l'impression d'avoir été électrocuté. La récupération de ces points s'effectue normalement.

Cela n'arrive qu'une seule fois, quel que soit le nombre de personnes touchant le cristal placé au cœur du symbole. La pierre pourra être à nouveau placée au centre de n'importe quel autre Signe des Anciens et nulle créature, homme de main ou sorcier servant les Grands Anciens ne pourra l'en déloger tant qu'un humain doté d'intentions décentes ne le déplacera en premier en perdant les points de vie nécessaires. Les autres pouvoirs du cristal ont été décrits en amont.

Rano Raraku

Sur les pentes du Rano Raraku se trouvent cinquante-trois Moai, les statues originellement construites par les Profonds pour servir de guetteurs à la montée de R'lyeh.

Celles-ci se dressent à près de quatre-vingt-dix mètres au dessus de la base de la montagne et font face à diverses parties de l'océan qui les encercle à l'Ouest et au Sud. Aucune ne regarde en direction de l'Amérique du Nord ou du Sud.

A cent-vingt mètres au dessus de la base sud-est du volcan se trouve une entrée cachée, celle de la grotte où le mal réside. Des falaises et des rochers faisant saillie cachent ce passage de façon à ce qu'il ne puisse pas être vu du dessous ou du dessus. Pour découvrir accidentellement l'entrée, les investigateurs doivent être à la bonne hauteur sur la pente escarpée. Y parvenir demande au moins un **test d'Athlétisme**, et remarquer la présence probable de l'entrée d'un tunnel nécessite un **test réussi d'Intuition et un autre de Trouver Objet Caché -20 %**. Il est possible de tenter de trouver la grotte deux fois par jour de recherches ; la nuit, les personnages ont 40 % de chances de tomber sur un groupe de cinq Profonds patrouillant la montage.

Si les investigateurs ont vu le Rano Raraku depuis l'Orongo, le lieu où l'on observe les étoiles, situé sur le flanc du Rano Kao, un simple **test réussi de Trouver Objet Caché** suffit à trouver l'entrée.

Celle-ci est large d'à peu près cinq mètres ; ses parois sont recouvertes d'images de crânes humains croisés avec des choses monstrueuses – des tentacules sortant de leurs orbites. Un **test réussi de Mythe de Cthulhu** permet de lier



ces représentations répugnantes à Cthulhu et ses larves. Une forte odeur rance provient des profondeurs sombres de la grotte.

Quand les investigateurs dépassent les peintures, un sceau magique invoque un Vagabond Dimensionnel qui les attaque. Le monstre apparaît brusquement à l'endroit même où le couloir s'élargit, comme indiqué sur le plan « Entrée du gouffre du Rano Raraku » ci-contre. Il ne quitte pas cette zone mais peut manœuvrer dans toute la partie élargie de la grotte. Après avoir perdu la moitié de ses points de vie, il se met à chatoyer, à disparaître et tente d'agripper un des investigateurs avant de retourner dans sa véritable dimension.

Si des coups de feu sont tirés durant ce combat, les créatures se trouvant dans le Sanctuaire du Monolithe (en dessous) en entendent les échos et préparent leurs défenses ou montent enquêter sur ce qui se passe.

La grotte du Vagabond s'ouvre sur un gouffre de près de dix-huit mètres de large. Une odeur de chair pourrissante remonte des profondeurs. Le long de l'intérieur du trou un chemin, taillé à même la roche volcanique de l'île, descend en spirale. Cette rampe en colimaçon varie en largeur, pouvant passer de trente à quatre-vingt-dix centimètres, et est dénuée de prises. En l'absence de cordes d'escalades ou d'autres soutiens, les personnages devront réussir cinq tests consécutifs pour parvenir en bas. Le gouffre faisant plus d'une trentaine de mètres de profondeur, une chute depuis le sommet coûte 10D6 points de vie à un investigateur maladroit.

Tous les six mètres, il y a 20 % de chances (non cumulatifs) que le tuf s'écroule sous le poids d'un des personnages. Un **test réussi d'Agilité** est nécessaire pour éviter une chute malencontreuse.

Au fond du gouffre se trouve une autre grotte, haute et profonde. Un tunnel mène en direction du Nord. Une douce lumière en provient. La puanteur est désormais suffisamment forte pour que les humains commencent à se sentir nauséeux : chaque personnage doit soustraire 6 points à son score de DEX jusqu'à ce qu'il ait retrouvé l'air frais du dehors. Si la DEX de l'un d'entre eux est réduite à zéro ou en dessous, celui-ci s'évanouit et doit être emmené hors des cavernes au plus vite.

Le fond du gouffre et le Sanctuaire du Monolithe

Monolithe et Pierre
Autel
Chemin venant du gouffre
0 1,5 3
mètres

Le Sanctuaire du Monolithe

Un tunnel sinueux mène à une autre grotte située au fond du gouffre puis à une caverne naturelle plus grande encore, de vingt-quatre mètres de large et de six mètres de long.

Au centre se trouve une tablette de pierre couverte d'inscriptions, d'environ un mètre d'épaisseur, deux de large et trois de haut. Des images blasphématoires la recouvrent, d'une telle malignité que leur seule vue coûte automatiquement un point de Santé mentale. Placée au sommet du monolithe se trouve une statuette de Cthulhu, reconnaissable par toute personne dotée **d'un score de Mythe de Cthulhu de 05 % ou plus**. Si l'ensemble a été taillé dans de la pierre verte de Mnar, des filaments de répugnante fumée grise s'échap-

pent du monolithe lui-même. Ces émanations s'élèvent en direction du plafond de la caverne, lequel ne peut être aperçu en raison de l'épais nuage qui le recouvre. L'horrible puanteur qui règne ici pourrait bien provenir de ces exhalaisons.

Devant le monolithe se trouve un podium ou un autel de pierre naturelle. Au dessus a été posé un grand livre, de trente centimètres par soixante, épais de sept centimètres, relié à l'aide d'une matière noire. Il s'agit là d'une copie du Texte de R'lyeh traduite en anglais (rien n'a été perdu avec la traduction).

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 15
SAN : 1
Sortilèges : Appeler Cyaegha, Contacter Cthulhu, Contacter un Profond, Contacter Père Dagon, Contacter Mère Hydra, Étreinte de Cthulhu, Lame de Fond, Malédiction de la Pierre.

Ce livre appartient au Grouillant qui utilise le sanctuaire comme antre quand il n'y fait pas de sacrifices ou quand il ne consulte pas les Profonds. Si les personnages-joueurs touchent le livre ou le monolithe, ou si un Profond ou le Grouillant l'ordonne, le monolithe attaque.

Le monolithe

Si le monolithe attaque, la fumée grise provenant de la tablette de pierre se sépare en 1D8 fumerolles évoquant des tentacules. Au même moment, un chant commence à résonner, tout bas, « Eyahyahayhaaahaaahaaa nguluiiiii yagagaga Cthulhu nafl ftaghn », son volume montant rapidement pendant cinq round jusqu'à ce qu'il soit suffisamment fort pour causer un point de dégâts par round par sa seule intensité. Ces blessures sont infligées à toutes les personnes situées dans la chambre, à l'exception du Grouillant.

Chaque tentacule de fumée a désormais une FOR de 5 et tente de lancer des pierres, de frapper, de faire tomber ou de gêner les investigateurs de toutes les façons possible. Chacune de leurs actions ont 30 % de chances de réussir ; si l'un d'entre eux parvient à agripper ou à frapper une personne avec succès, il s'enroule autour de sa cible et tente de la soulever en opposant sa FOR de 5 à sa TAI. Si le filament échoue à soulever sa victime, il s'accroche jusqu'à ce que d'autres tentacules parviennent à leur tour à faire mouche – leurs FOR se combinant durant la tentative de soulèvement. Ces assauts continuent jusqu'à ce que l'investigateur ait été emporté par ses assaillants et ait été écrasé sur le sol, subissant au passage 2D6 points de dégâts. Les tentacules écrasent alors leur cible une fois par round jusqu'à ce que celle-ci meure ou que le monolithe soit détruit. Un investigateur ayant été soulevé par les tentacules ne peut pas se libérer et est probablement condamné.

Une fois agrippé par un filament, un personnage ne peut pas se libérer sauf en se frayant un passage jusqu'à l'entrée du Sanctuaire et en quittant cet endroit maudit par le tunnel. Pour y parvenir, il doit opposer avec succès sa FOR à celle des tentacules sur la Table de résistance.

Si le gardien le désire, chaque tentacule peut aussi avoir le pouvoir de drainer le sang à travers la peau de sa victime, absorbant un point de vie par filament et par tour. Les investigateurs peuvent voir de fines rayures rouges parcourir soudainement les fumées grises. Le monolithe peut continuer ces attaques indéfiniment. Voir la pierre se nourrir de sang coûte 0/1D4 points de Santé mentale

Combattre le monolithe

STATUETTE DE CTHULHU : bien que les armes non-magiques ne l'affectent pas et que les balles rebondissent tout simplement dessus, le monolithe peut être détruit ou mis hors d'état de plusieurs façons. Si la statuette de Cthulhu à son sommet est brisée, la pierre cessera d'agir. La figurine peut seulement encaisser 30 points de dégâts de la part d'une arme magique avant de se casser. Aucune arme profane ne peut blesser les tentacules de fumée.

EXPLOSIFS : de la dynamite, de la nitroglycérine ou de la poudre noire en quantités suffisantes endommageront le monolithe mais pas la statue pourtant essentielle. Une puissante déflagration provoquera également un éboulement d'une partie du toit et demandera des **tests réussis d'Athlétisme** de la part des investigateurs (à moins de vouloir subir 2D10 points de dégâts par écrasement). Il y a 40 % de chances qu'une forte explosion scelle la sortie, enfermant les personnages dans la grotte.

SIGNE DES ANCIENS : si un investigateur grave un Signe des Anciens dans le monolithe, le symbole l'isole de Cthulhu et toutes les attaques cessent.

LE CRISTAL DE NOA : il y a un moyen de détruire complètement le monolithe et la statuette. Le Cristal de Noa doit pour cela être brisé contre un des côtés de la pierre. Pour le lancer dessus, un investigateur doté d'une FOR de 16 ou plus doit **réussir un test d'Athlétisme**. Si l'objet magique est écrasé contre le monolithe à la main, il se brise automatiquement mais le personnage effectuant la manœuvre perd 3D6 points de vie à cause du choc.

Lorsque le cristal est brisé, une lumière aveuglante enveloppe le monolithe. Toutes les personnes regardant la scène doivent **réussir un test de Réflexes** ou devenir aveugles pour 1D6 jours. De plus, les chants s'élèvent jusqu'à devenir en un round un véritablement hurlement, forçant toutes les personnes présentes dans la pièce à perdre 1D2 points de vie supplémentaires. La lumière et le bruit disparaissent alors, et seule une pile de roche noire fondue demeure dans le sanctuaire. En quittant la grotte, les investigateurs pourront voir que tous les Moai des pentes du Rano Raraku se sont changés en gravats.

Vagabond Dimensionnel

FOR	19	Puissance	95 %
CON	17	Endurance	85 %
TAI	19	Corpulence	95 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	11	Volonté	55 %
DEX	10	Agilité	50 %

Valeurs dérivées
Mvt 7
Pdv 18
Impact +4

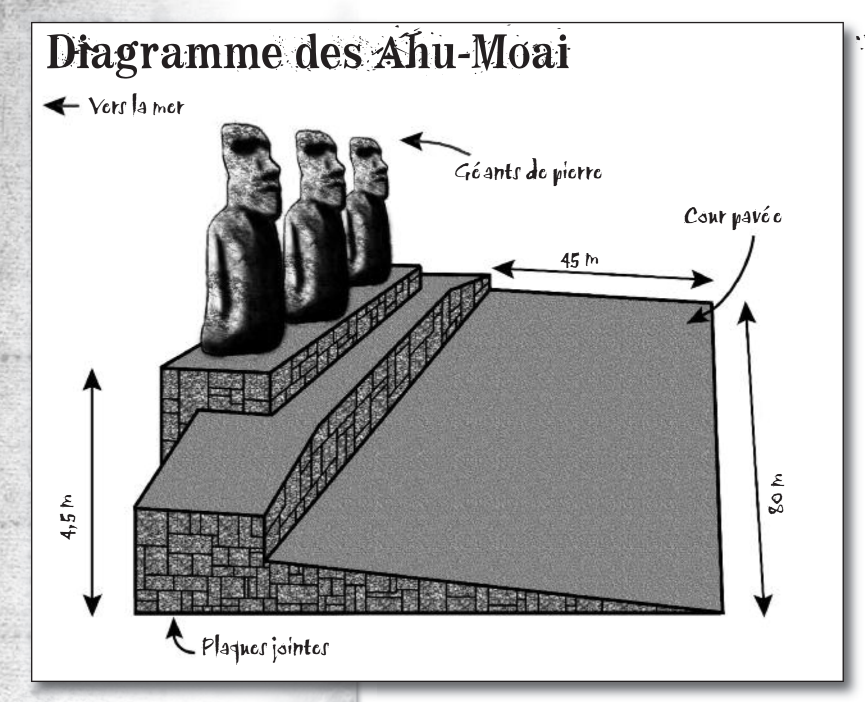
Compétences
Athlétisme 20 %
Agripper 20 %
Discrétion 20 %
Écouter 40 %
Trouver Objet Caché 30 %

Armes
• Serres * 30 %
1D8 points de dégâts + Impact.
** Il peut attaquer simultanément avec deux serres à chaque phase de combat*

Protection : 3 points (cuir épais)

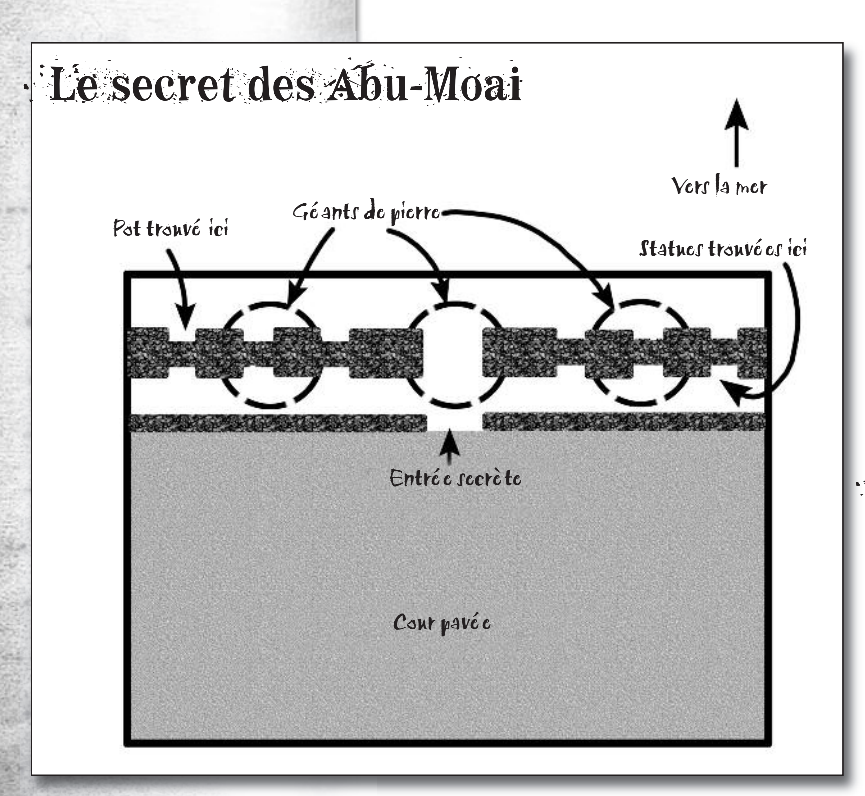
Sortilèges : aucun

Perte de SAN : 0/1D10 points



Les Ahu-Moai

Il y a plusieurs Ahu-Moai éparpillés dans l'île. Ils furent utilisés comme chambres funéraires pour les prêtres des Grands Anciens après que la majorité des Profonds soit partie. Un **test réussi de Sciences humaines : archéologie ou de Sciences formelles : chimie** indique que les momies ont au moins un millier d'années. Examinés avec attention, leurs os montrent la présence de la souillure des Profonds, ce qui peut être confirmé par un **test réussi de Mythe de Cthulhu, de Médecine, de Sciences humaines : anthropologie ou de Sciences de la vie : biologie**. Si l'investigateur n'a aucun point en Mythe de Cthulhu, le choc émotionnel causé par cette confirmation lui coûte 1/1D3 points de Santé mentale.



Les tunnels des Profonds

Les Profonds ont construit ces tunnels quand ils vivaient encore en nombre sur l'île. La roche volcanique s'abîme rapidement, aussi la plupart de ces passages ont-ils fini par s'effondrer. La seule entrée se trouve sur la pente du Rano Roi ; la seule sortie est dans l'océan. Quelques tunnels cachés sont encore ouverts, et c'est dans un de ceux-là que les Profonds gardent leurs prisonniers humains.

Il y a quinze Profonds dans le complexe de tunnels. Cinq restent en permanence avec les victimes sacrificielles. Chaque nuit, les dix autres se séparent en deux groupes, l'un patrouillant le Rano Raraku pendant que l'autre fouille les collines à la recherche de proies animales ou humaines. Ces derniers ont 10 % de chances de tomber sur un berger ou sur un marin isolé, ou de trouver des investigateurs en route pour quelque mission.

L'entrée du système de boyaux peut seulement être trouvée en pistant les Profonds jusque dans leur repaire. Ceux-ci ont néanmoins 30 % de chances de réaliser qu'ils sont suivis et de pouvoir ainsi monter une embuscade. Un personnage traquant les Profonds doit d'abord **réussir un test de Pister**.

Toutes les trois nuits, un des captifs encore en vie est sacrifié. Il est amené par dix Profonds jusqu'à la ligne de Moai sur le Rano Raraku.

Attaqués, les Profonds se défendent mais s'ils perdent plus de trois membres de leur groupes, le reste s'enfuit par la mer.

Si le Grouillant est encore en vie et si les Profonds sont chassés de l'île, ils invoqueront une Larve de Cthulhu, laquelle tentera de tuer tous les investigateurs, quitte à réduire en poussière le village de Hanga-Roa s'il le faut. Si les personnages-joueurs parviennent à tuer tous les Profonds mais pas le Grouillant, une Larve de Cthulhu sera invoquée par d'autres Profonds un mois plus tard. Si le Grouillant est détruit, les hommes-poissons ne s'embêteront pas à invoquer la Larve.

Tous les prisonniers sont devenus fous et ont subi de terribles chocs. Si un investigateur réussit à Psychanalyser l'un d'entre eux, celui-ci raconte avoir été submergé par les poissons-grenouilles et par une chose encapuchonnée juchée sur le dos d'une grande horreur ailée. Si on lui demande plus de détails sur l'identité du cavalier masqué, le malheureux se met à hurler « Les vers ! Les vers ! LES VERS ! » avant de tomber en catatonie.

Le Grouillant

Les cavernes les plus profondes ne sont pas faites pour l'œil, car les merveilles qu'elles recèlent sont à la fois étranges et terribles. Maudit est le sol où les pensées défuntes vivent à nouveau au sein d'un corps difforme, et vil est l'esprit qu'aucune tête ne contient. Ibn Schacabao disait avec sagesse qu'heureuse est la tombe où aucun sorcier ne s'est jamais reposé, et qu'heureuse est la ville nocturne dont tous les sorciers ne sont plus que cendres. Car il est su depuis longtemps que les âmes vendues

au diable ne quittent pas cette argile charnelle, mais engraissent et instruisent les vers mêmes qui les rongent ; alors de la corruption une horrible vie s'élève, et les nécrophages stupides de la terre se transforment pour mieux la contrarier et engendrent des monstres pour mieux l'infester. De grands trous sont creusés où les pores du sol devraient suffire, et où certaines choses ont appris à marcher, qui auraient dû continuer de ramper.

– H.P. Lovecraft, *Le Festival*

Ce passage pourra être trouvé par n'importe quelle personne possédant une copie du Necronomicon et ayant étudié le livre avec succès.

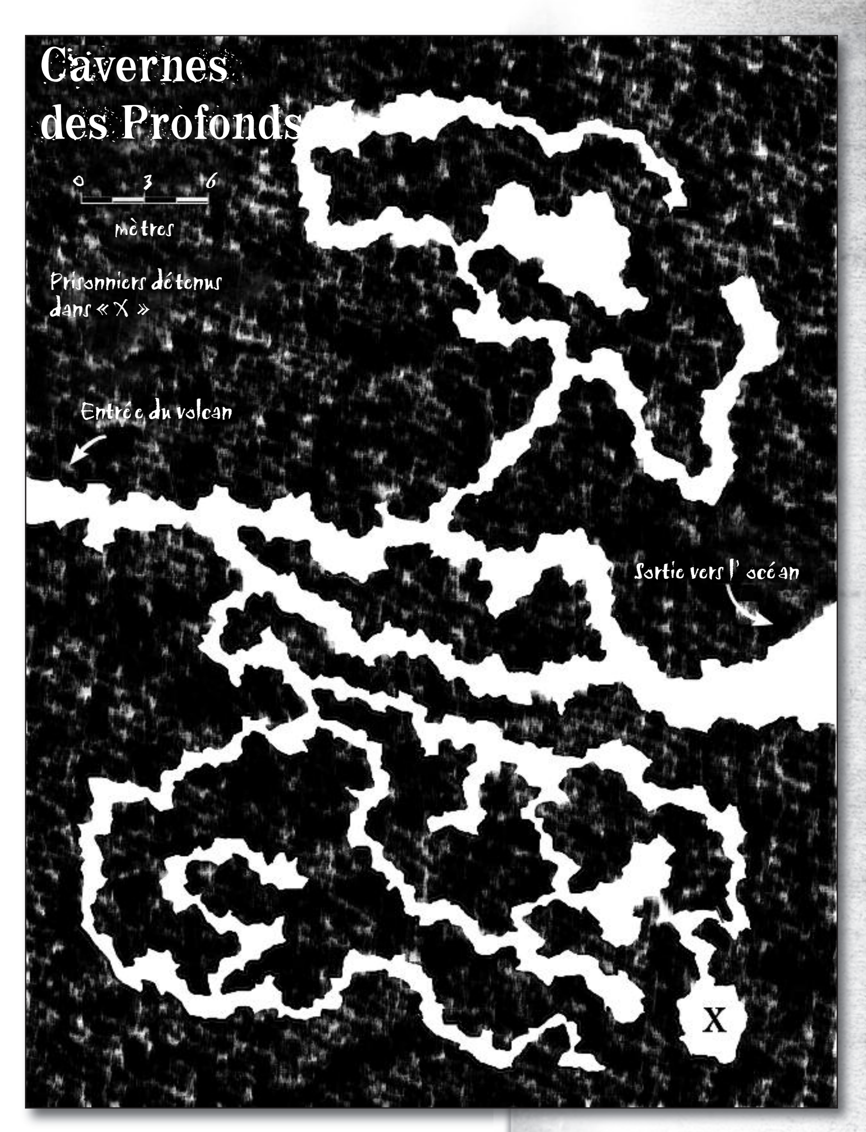
Le Grouillant est composé de milliers de vers et d'asticots. Chacun de ces êtres rampants vit individuellement et bouge constamment, bien que l'ensemble conserve toujours l'apparence d'un corps humain. Les Grouillants ne peuvent pas parler mais ils peuvent écrire des messages. Ils n'ont pas besoin d'utiliser des mots pour lancer des sortilèges ou pour communiquer avec leurs dieux et leurs alliés monstrueux.

Le Grouillant de l'île de Pâques sert le Grand Cthulhu et est un Seigneur du Crépuscule d'Argent. Il est venu sur place sur le dos de sa monture, un Shantak, et a contacté les Profonds il y a un peu moins d'un mois. Il s'est arrangé pour recevoir l'aide de ces créatures vivant actuellement dans les tunnels en dessous du Rano Roi et les a aidées à capturer des humains en s'accompagnant de son coursier. Les puissantes ailes de la bête ont effacé toutes les traces que d'éventuels poursuivants auraient autrement pus suivre.

Depuis lors, le Grouillant a suivi le rituel sacrificiel visant à rendre leur pouvoir aux Moai. Toutes les trois nuits, à minuit, il demande aux Profonds d'amener un prisonnier devant certaines statues ; un chant rituel est exécuté sur place par les hommes-poissons pendant dix minutes, après quoi une dague est plongée dans le corps de la victime. Tout le pouvoir du sacrifié s'écoule par la lame qui se met alors à briller comme si elle avait été chauffée à blanc.

Le Grouillant pointe ensuite tour à tour la dague devant chacun des trois Moai et un arc de puissance quasi électrique part à chaque coup de la lame pour frapper la statue désignée. Le pouvoir se répartit ainsi également entre elles. Il s'agit là de la source de la lumière aveuglante que les soldats et les bergers ont vu au cours des dernières semaines. S'ils observent le rituel et les statues avec attention, les personnages voient les Moai se tordre et ouvrir des yeux humides et scintillants, donnant l'impression que la pierre est vivante. Après le premier afflux d'énergie, la statue retourne rapidement à l'immobilité. Quiconque voit la statue bouger ou ouvrir les yeux perd 1/1D6 points de Santé mentale.

Des statues différentes étant chaque fois chargées par le rituel, la zone du sacrifice change elle aussi. Après le sacrifice, les Profonds ramènent le corps dans les tunnels et le dévo-



Gardes Profonds

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	14	13	19	20	16	21	23	21
CON	07	09	08	11	12	09	08	09
TAI	19	20	21	16	21	14	12	12
INT	11	15	08	07	07	12	11	11
POU	08	11	10	08	11	07	12	11
DEX	08	10	09	11	10	08	08	10
PdV.	13	15	15	14	17	12	10	11

Mvt. 8/10 (en nageant)
Impact : +4

Compétences
Se cacher 47 %
Scruter la pénombre 66 %

Armes
• Griffes* 35 %
dégâts 1D6+4
• Lance de chasse** 35 %
dégâts 1D6+4
** ils peuvent attaquer avec chacune de leurs griffes à chaque phase*
*** les Profonds se battent à la lance sous l'eau, ils ne la jettent pas en surface*

Protection : 1 point de peau et d'écailles

Sortilèges : Contacter Cthulhu, Contacter une Larve de Cthulhu, Enchanter un Moai

Perte de SAN : 0/1D6 points

Grouillant

Sans âge, Seigneur du Crépuscule d'Argent

FOR	06	Puissance	30 %
CON	14	Endurance	70 %
TAI	10	Corpulence	50 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	20	Volonté	99 %
DEX	08	Agilité	40 %

Valeurs dérivées

Mvt.	8
Pdv.	12
Impact	-2

Armes

• Poix noire goudronneuse 80 %
dégâts spéciaux* (voir l'encart ci-contre)
Peut utiliser d'autres armes avec leur score de base, dégâts varient suivant l'arme en question

Protection : aucune ; néanmoins, en raison de la qualité molle mais résistante du corps du Grouillant, les armes normales ne lui infligent que des dégâts minimaux. Les balles ne lui font qu'un seul point de dégâts, à l'exception des fusils de chasse tirant en gerbes qui effectuent des dégâts minimaux. Le feu, la magie, les sortilèges et les armes enchantées infligent des dégâts normaux au Grouillant

Sortilèges : Contacter un Profond, Contacter Cthulhu, Contacter une Larve de Cthulhu, Enchanter un Moai, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth

Perte de SAN : 2/2D10 points

rent en laissant quelques morceaux pour le Grouillant. Entre deux mises à mort, le chef des monstres réside dans le Sanctuaire du Monolithe ou vole à dos de Shantak jusqu'au Rano Kao, où il utilise Orongo, le lieu où l'on observe les étoiles, pour savoir quand R'lyeh s'élèvera.
On le trouve généralement en ces lieux de minuit à 2h00, excepté les nuits de sacrifice où il quitte son sanctuaire pour la nuit. Le Grouillant ne dort jamais.

Les captifs

Quand le scénario débute, neuf humains sont encore captifs dans les tunnels du Rano Roi. Un est sacrifié la nuit où les investigateurs arrivent et d'autres mourront ensuite à raison d'un toutes les trois nuits. Les personnages-joueurs ont jusqu'au dernier meurtre pour stopper les Profonds et le Grouillant, ce qui leur laisse 25 jours à partir de leur arrivée sur l'île.

Si les joueurs échouent à empêcher le chargement des Moai, ils pourront tout de même empêcher leur utilisation en détruisant le Monolithe. Si une Larve de Cthulhu attaque la ville, le gouverneur militaire autorisera les personnages à utiliser toutes les armes et toutes les munitions disponibles. Une fois les statues rechargées, elles deviendront indestructibles et quand R'lyeh s'élèvera, le Messager des Grands Anciens sera appelé sur l'île. Cela gênera les actions des personnages dans le dernier scénario, « La remontée de R'lyeh ».

Pour chaque captif des Profonds sauvé par les investigateurs, ceux-ci regagneront 1D3 points de Santé mentale. Si le Monolithe est détruit, ils obtiendront 1D8 points supplémentaires.

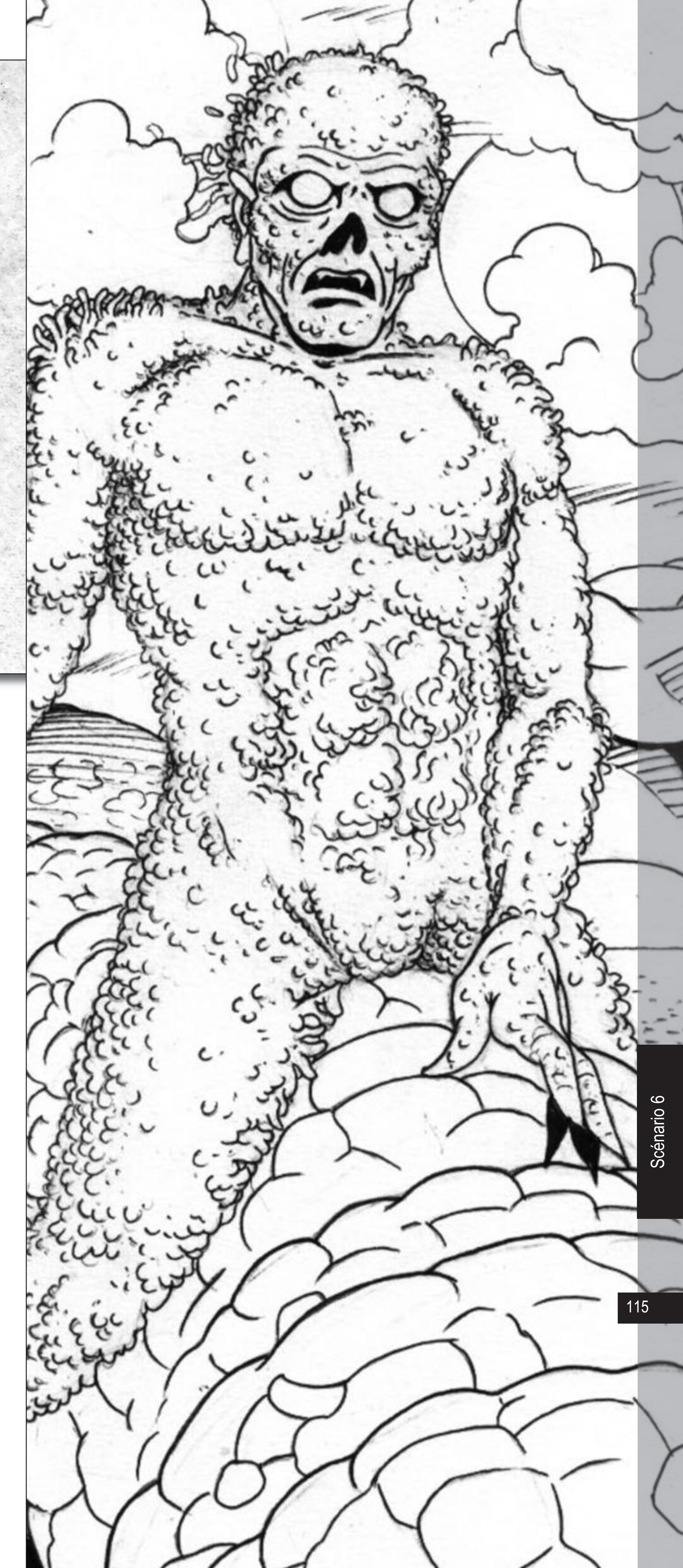


La poix noire goudronneuse

Le Rampant porte toujours avec lui un petit sac de cuir contenant son arme principale, une faible quantité de poix noire et goudronneuse, qu'il peut lancer avec précision à près de douze mètres. En touchant sa cible, la substance y adhère et commence à pulser et à enfler, absorbant littéralement l'esprit de la victime. Pour chaque round où elle reste attachée, elle draine 1D6 INT à la cible.

La poix ne peut être enlevée par un quelconque moyen ordinaire ; elle continue de drainer l'INT de la victime pendant trois rounds, après quoi elle durcit et tombe. Si l'intelligence de la cible descend en dessous de zéro, celle-ci meurt. Si son intelligence atteint zéro, elle survit mais devient un véritable légume. Une INT entre 1 et 4 implique divers degrés de retard mental. Aucune technique terrienne ne peut renverser les horribles effets de cette substance.

La poix ne fonctionne que sur les humains. Si les investigateurs parviennent à tuer le Grouillant et à lui prendre son sac, ils pourront avoir envie d'utiliser son arme. En raison de la répugnance que dégage cette substance, l'utiliser coûte 1D3 points de Santé mentale à chaque fois. Si elle est touchée par des mains nues ou simplement gantées, elle adhère à la peau et draine l'INT du manipulateur. Elle peut être utilisée sans risques par un non-humain ou en se servant d'une truelle en métal ou d'un instrument similaire. Il y a suffisamment de matière dans la besace pour dix lancers (réduisez cette quantité par le nombre d'utilisations effectuées par le Grouillant avant sa destruction).





Scénario 7

La remontée de R'lyeh

Les investigateurs rassemblent leurs maigres moyens contre les forces combinées des Seigneurs du Crépuscule d'Argent et la puissance extraterrestre du Mythe de Cthulhu.

A l'affiche

Cthulhu

Le Grand Ancien lui-même va se réveiller et s'efforcer de réussir là où tous les Seigneurs du Crépuscule d'Argent ont échoué : il va détruire une bonne fois pour toute les investigateurs qui tentent d'empêcher son retour.

En quelques mots...

C'est la fin : les investigateurs font route vers l'île de R'lyeh récemment remontée des fonds marins, dans le but avoué d'empêcher le réveil du Grand Cthulhu. Pour cela, ils devront se rendre sur le Monolithe Bleu, vaincre son gardien et entamer le rituel inversé permettant de renvoyer l'île maudite aux abysses avant qu'il ne soit trop tard.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont sur l'île de Pâques au moment où des eaux voisines sont la proie de terribles séismes sous-marins. Quand des scientifiques affirment qu'une nouvelle terre est en fait en train d'émerger, le doute n'est plus permis : R'lyeh la terrible est de retour ! La marine chilienne leur demande de se rendre sur place et de réclamer l'île au nom de ses supérieurs.

Enjeux et récompenses

- **Renvoyer R'lyeh aux abysses** : en inversant le rituel à partir du Monolithe Bleu, les investigateurs parviendront à repousser le retour de Cthulhu à des temps plus propices

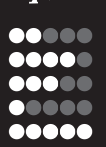
Ambiance

Le scénario se déroule dans une atmosphère de course contre la montre apocalyptique : les investigateurs doivent impérativement se hâter, tous les signes concordent, la fin du monde est imminente ! Les joueurs doivent en permanence avoir le sentiment que le temps leur est compté, que tous les éléments se liguent contre eux et que le moindre retard risque de provoquer la fin de l'humanité.

Même l'île terrible de R'lyeh doit participer à cette impression : les chants des adorateurs leur rappellent en permanence l'approche du réveil de Cthulhu, pendant que les angles impossibles et les gardiens monstrueux ne font qu'essayer de les empêcher d'intervenir dans les temps.

Finalement, quand le rituel inversé se termine, les joueurs peuvent enfin se reposer... avant de voir Cthulhu lui-même essayer de prendre sa revanche sur eux ! Une autre course commence...

Fiche technique



Investigation	●●○○○
Action	●●●●○
Exploration	●●●○○
Interaction	●○○○○
Mythe	●●●●●
Style de jeu	**Investigation Occulte**
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs	👤👤👤👤
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920

Informations

A ce stade, les joueurs devraient savoir que l'objectif des sinistres Seigneurs du Crépuscule d'Argent est de faire remonter la cité morte de R'lyeh - « l'horreur suprême sur cette terre ». Leurs investigateurs viennent à peine de terminer leurs opérations sur l'île de Pâques ; ils savent que le culte a effectué de nombreux préparatifs, qu'il dispose de quantités de ressources et que le jour de la terreur est proche. Pour aider les joueurs à comprendre la dernière étape de la campagne, le gardien pourra avoir besoin de leur donner un peu plus d'informations ; des suggestions à ce sujet se trouvent dans les sous-sections suivantes, « La situation actuelle » et « Le problème ».

Les investigateurs devraient encore se trouver sur l'île de Pâques. Si par malchance ils se situaient dans un autre endroit, vous devriez ajuster les informations que vous leur donnerez pour qu'elles correspondent à leur localisation. Par exemple, le capitaine chilien Pereira joue un rôle dans « Le voyage » – si les joueurs ont amené leurs personnages à San Francisco, peut-être un officier de marine américain pourrait-il lui être substitué.

La situation actuelle

Les investigateurs ont appris le secret des Veilleurs et se sont très certainement débarrassés du monstrueux Grouillant. Plus important, ils ont de bonnes raisons de croire que Carl Stanford et les autres Seigneurs du Crépuscule d'Argent présideront sous peu à la remontée de l'île continentale de R'lyeh et de son maître endormi le Grand Cthulhu. Le Grouillant avait été envoyé sur l'île de Pâques pour préparer les Veilleurs ; l'assemblée d'Écosse tentait désespérément d'obtenir le Disque de R'lyeh ; dans le Maine, le Crépuscule d'Argent avait tenté à plusieurs reprises de tuer tous les investigateurs... une véritable coordination d'ampleur mondiale.

Tandis que les investigateurs préparent leur prochaine action, des nouvelles terribles leur parviennent grâce à la marine chilienne. Les séismographes indiquent de nombreuses activités sous-marines à mille-cinq-cents kilomètres au sud de l'île de Pâques. Le commandant de la marine pressent qu'il serait inutile d'envoyer dès maintenant des navires de guerre pour enquêter sur cette affaire, étant données les tensions continuant de courir entre le Chili et ses voisins (tout spécialement la Bolivie). Souhaitant garder tous ses navires à portée de main, il rappelle également le O'Higgins et son escorte qui mouillaient auparavant près de l'île de Pâques.

L'amiral reconnaît l'importance des tremblements sous-marins et souhaite que le phénomène soit étudié. Des professeurs de l'université de Santiago imaginent qu'une telle activité sismique annonce la montée d'une nouvelle île. Si ce devait être le cas, la marine voudrait naturellement que les droits territoriaux du Chili soient exercés sur cette nouvelle terre, que celle-ci puisse ensuite être colonisée ou pas. A la demande du capitaine Pereira, la marine décide donc de charger les investigateurs d'une mission d'étude de la zone agitée.

Pour combattre le Mythe de Cthulhu, les personnages-joueurs ont besoin du Disque de R'lyeh, de l'Arc de Vlactos et des informations concernant le sortilège permettant la remontée de l'île, trouvés dans les épisodes précédents. En se plongeant dans toutes ces choses, chaque joueur peut tenter **un test de Mythe de Cthulhu**. Si l'un d'entre eux réussit, alors le groupe comprend l'utilisation potentielle pouvant être faite de tous ces objets.

Si tous les tests de Mythe de Cthulhu échouent, alors le gardien devra leur donner les informations d'une autre façon. Une source envisageable pourrait être un court scénario de transition, dans lequel la récompense des investigateurs serait une lettre de Carl Stanford envoyée à un de ses sorciers et relatant le moyen d'utiliser ces composants cthuloïdes.

Le problème

Quelle que soit la façon dont les investigateurs ont trouvé leurs informations, ils constatent qu'une fois réunis, le Disque de R'lyeh, l'Arc de Vlactos et les données concernant le sortilège peuvent faire remonter des profondeurs la cité cyclopéenne engloutie du Grand Cthulhu. Des joueurs rusés partiront du principe que les Seigneurs du Crépuscule d'Argent ont aussi ces informations et que l'île qui est en train de s'élever des fonds marins pourrait bien être la terrible R'lyeh elle-même, invoquée par ces adorateurs qu'ils combattent depuis le début. Serait-ce l'endroit où Carl Stanford pourrait être trouvé ?

Un examen minutieux des objets et de la description du sortilège suggère que le retour de Cthulhu peut être avancé. En utilisant des livres traitant du Mythe, les personnages-joueurs apprennent que le Grand Ancien ne devrait normalement pouvoir revenir que quand les astres seraient propices. Hors, bien que l'événement soit proche, les étoiles ne sont pas encore alignées. Utiliser le pouvoir contenu dans le Disque de R'lyeh avec les informations de l'Arc de Vlactos et la description du sortilège permettraient néanmoins de faire remonter R'lyeh quelques années avant la date prophétisée. Sans le Disque, les Seigneurs du Crépuscule d'Argent seront forcés de rassembler toutes leurs ressources pour y parvenir. Bien entendu, un tel sacrifice ne les décourage aucunement.

Si les joueurs possèdent un livre traitant du Mythe, effectuez **un test sous le score de Mythe de Cthulhu de l'ouvrage multiplié par 5**. Un succès confirme toutes les informations données ci-dessus et permet aussi de déterminer que la tombe personnelle de Cthulhu sera difficile à ouvrir et retardera probablement le processus de quelques jours. L'endroit sera en effet plus facile à ouvrir quand les astres seront propices.

Étrangement, la date du réveil de Cthulhu ne figure nulle part dans les notes des investigateurs – elle n'est prévue que pour dans un ou deux ans dans le futur. Pour obtenir un quel-

conque effet via un effort aussi prématuré, un puissant sortilège ainsi que de terribles efforts concertés sont nécessaires. Bien évidemment, une fois Cthulhu à nouveau libre et vorace, celui-ci se moquera bien d'avoir été réveillé quelques années avant la date optimale et, que cela soit mérité ou non, il soumettra et détruira immédiatement la civilisation humaine.

Une solution

Il existe encore de l'espoir. Ouvrir la tombe de Cthulhu avant l'instant astronomique prévu requiert un sortilège lié à celui permettant de faire remonter l'île des fonds marins. En fait, les deux incantations sont tellement similaires que leurs utilisations pourraient interférer l'une avec l'autre. Correctement orchestrée, cette interférence pourrait même inverser la montée de R'lyeh et la faire sombrer à nouveau. Les investigateurs doivent donc se rendre sur le continent englouti lui-même et entonner l'envers de la dernière partie du sortilège Faire Remonter R'lyeh, au moment même où les adorateurs seront encore en train de chanter pour ouvrir la tombe de Cthulhu. Les effets des deux magies se combineront et leurs énergies couleront l'île à nouveau. Pour être au sommet de son efficacité, le sortilège inversé devra être lancé depuis le sommet du Monolithe Bleu, tel que décrit dans les informations le concernant.

Les investigateurs ont le choix : ils peuvent ignorer leur destinée et refuser de rechercher le domaine de Cthulhu ou foncer et tenter de faire couler l'île de R'lyeh. S'ils fuient l'ultime rencontre avec le Crépuscule d'Argent, le gardien aura encore quelques possibilités dans sa manche : il pourra détruire le monde suite à la libération de Cthulhu, mettant ainsi un terme à la campagne (il pourra toujours en lancer une nouvelle) ; il pourra également décider que les sortilèges du Crépuscule d'Argent ne fonctionnent pas de la façon attendue et qu'ils ne parviennent pas à aider Cthulhu. Cela laissera Carl Stanford et les Seigneurs survivants

Guide du gardien pour cette aventure

Derrière l'écran

Finalement, après des mois à combattre des horreurs obscènes et des adorateurs tapis tout autour du globe, cette aventure se termine à R'lyeh. Le Grand Cthulhu repose, non mort mais rêvant, attendant que les étoiles accomplissent leur course lente et inexorable. Carl Stanford et ses dévoués suivants ne sont pas aussi patients et ont commencé à hâter l'arrivée du Grand Ancien. Seuls les investigateurs sont en position de les arrêter ! Le destin du monde repose sur leurs décisions. Avec un peu de préparation, vous pourrez offrir à vos joueurs une conclusion dramatique et satisfaisante à cette campagne.

Plus que tous les autres, ce chapitre devrait être mené en réaction aux actions de vos joueurs, leur permettant ainsi de dicter la course finale des événements. Pourquoi ? Les défis que les investigateurs devront affronter à R'lyeh sont absolument terrifiants. Ils devront non seulement déjouer la résurrection d'un Dieu mais ils auront également à affronter une nécropole non-euclidienne à quatre dimensions pour y parvenir ! Oh, et il y a également une petite armée d'adorateurs fous menés par un sorcier immortel, et une Chose-Gardienne extraterrestre. Pour faire court, ce chapitre est suffisamment mortel pour balayer n'importe quel groupe d'investigateurs, peu importe la valeur de leur armement ou de leur préparation. Comme nous le savons tous, ce n'est pas un moyen satisfaisant pour achever une belle campagne. C'est là qu'un bon gardien peut entrer dans la danse.

Alors que les autres chapitres ont été décrits et détaillés minutieusement, celui-ci ne l'est pas. La course des événements devrait en effet être laissée à la charge de vos investigateurs, surtout en ce qui concerne la confrontation finale. Les personnages envisagent-ils un assaut frontal avec des ceintures de dynamite barrant leurs poitrines ? Vont-ils tenter de s'infiltrer dans la Crypte, évitant ainsi des chemins plus évidents ? Peut-être pensent-ils pouvoir se camoufler parmi les rangs des adorateurs pour gagner un point d'attaque plus efficace ? Sauf s'ils préfèrent un bombardement aérien à partir du Graf Zeppelin ou une approche sous-marine en U-Boat ? Autant de stratégies valides pour différents groupes. En tant que gardien, vous devriez garder l'esprit ouvert. Ne rejetez aucune option, quel que soit son degré d'étrangeté. Au final, elle pourrait fournir une conclusion plus satisfaisante pour votre groupe qui sentira que ses décisions auront fait la différence. Comment donc, exactement, un gardien pourra-t-il accomplir une telle pirouette ?

Tout d'abord, soyez absolument sûr de l'équipement, des artefacts, des sortilèges et des objets que votre groupe a en sa possession. Idéalement, vos joueurs ont le Disque de R'lyeh complet, l'Arc de Vlactos et le sortilège Faire Remonter R'lyeh. Le texte décrit comment tous ces objets peuvent être combinés pour déjouer la résurrection de Cthulhu. Si votre groupe ne possède pas l'arsenal complet, ne vous inquiétez pas. Vous pouvez placer tout objet manquant entre les mains de Carl Stanford ou de ses sbires. Autrement, vous pouvez tout simplement ignorer les artefacts manquants ; peut-être ne sont-ils pas indispensables après tout, du moment que vos investigateurs utilisent leurs ressources avec sagesse ?

A ce stade, vous devez également avoir une assez bonne idée de la façon dont votre groupe va gérer ce chapitre. Vous devez connaître leurs tendances. Si vous n'êtes pas encore sûr, écoutez-les simplement ! Faire quelques préparatifs supplémentaires basés sur la façon dont ils risquent d'approcher R'lyeh ne vous coûtera pas grand chose Par exemple, si vos investigateurs sont armés jusqu'aux dents et s'ils ont réussi à persuader un destroyer chilien de les accompagner, il est raisonnable de penser qu'ils envisagent un assaut façon Normandie contre la tombe ; dans ce cas, préparez une carte tactique de R'lyeh ; révisez vos règles sur les armes lourdes ; envisagez d'utiliser des figurines ou des jetons et réfléchissez à la façon dont vous gèrerez le bombardement naval. D'un autre côté, un groupe d'antiquaires et de professeurs arthritiques pourrait tenter une approche plus intellectuelle, en utilisant peut-être des connaissances mystiques obtenues via les tablettes en rongo-rongo de l'île de Pâques ; donnez-leur une chance d'utiliser ce savoir à leur avantage. Dans tous les cas, la course exacte des événements devra se dérouler de la plus dramatique des façons, en suivant plus ou moins les plans des investigateurs. Résistez à la tentation de massacrer les personnages-joueurs avant la confrontation finale, ou de leur balancer des adorateurs au visage pour « attendrir la viande ». S'ils doivent finir par se « perdre » entre les angles de R'lyeh, faites les réapparaître quelque part ailleurs au lieu de les tuer tout simplement. Après tout ce qu'ils ont traversé, ils méritent de contempler l'Ultime Horreur. Si cela implique d'ignorer la Chose-Gardienne ou de tricher sur un test de combat, qu'il en soit ainsi. La Remontée de R'lyeh est un chapitre où l'histoire est plus importante que le jeu (du moins jusqu'à la fin !).

Finalement, toutes les actions devraient pointer vers la future invocation/remontée du Grand Cthulhu. Cet événement catastrophique est imminent et projette une ombre inquiétante sur les pathétiques luttes des hommes. Renforcez cette atmosphère lugubre en décrivant le basalte aux angles visqueux, l'échelle inhumaine des tours, les inquiétants nuages verts flottant si près du sol, la puanteur saisissante des algues et des poissons, les sons étranges qui ne semblent pourtant pas résonner dans vos têtes, les chants ondulants des adorateurs invisibles... Une fois que la crypte cyclopéenne commencera à s'ouvrir, les dés seront jetés ; la survie de l'espèce humaine dépendra des actions des investigateurs dans les quelques minutes qui suivront ! A ce point de l'histoire, laissez finalement les dés dicter le carnage. Si vos personnages pensent à utiliser les artefacts qu'ils possèdent de façon logique ou créative, offrez-leur une chance de le faire. Employez librement Carl Stanford et ses adorateurs, lesquels tenteront avec démence de résister aux efforts des investigateurs.

Plus que tout, amusez-vous avec cet ultime chapitre ! Il s'agit là d'une des grandes scènes archétypales de *L'appel de Cthulhu* dont vos joueurs se souviendront pendant longtemps, quel que soit le nombre d'investigateurs à en sortir indemnes de corps et d'esprit. Assurez-vous de finir les *Ombres de Yog-Sothoth* dans un grand boum !

… et la terre s'enflammera dans un holocauste d'extase et de liberté...

susceptibles de pouvoir nuire aux investigateurs lors d'aventures ultérieures. Le gardien pourra aussi partir du principe qu'une autre bande d'investigateurs (des personnages-non-joueurs) est parvenue aux mêmes conclusions que ses joueurs – et que ceux-ci pourront ainsi prendre la place de leurs confrères et parvenir à résoudre le problème. Le gardien souhaitera probablement faire en sorte que ces personnages nobles, altruistes et à l'efficacité enviable périssent jusqu'au dernier au moment où R'lyeh sombrera, les empêchant ainsi de venir parasiter de futurs scénarios. Dans ce troisième cas, le gardien pourra souhaiter que Carl Stanford et ses collègues parviennent à s'enfuir, bien qu'ayant échoué à libérer Cthulhu.

Dans tous les cas, les investigateurs qui refuseront d'assumer leur devoir de sauver le monde de Cthulhu et des terribles Grands Anciens laisseront ouverte la possibilité de voir le monde détruit et dirigé par les rejetons stellaires hideux des Races Très Anciennes. Si cela devait arriver, il serait raisonnable de forcer les personnages-joueurs à perdre de la SAN suite à la culpabilité qu'ils ressentiraient de ne pas avoir tenté de stopper les horreurs les plus terribles qui soient. Leurs cauchemars seraient sans fin. Le gardien pourrait décider de la quantité de Santé mentale perdue de cette façon (3D6 points constitueraient une punition équitable).

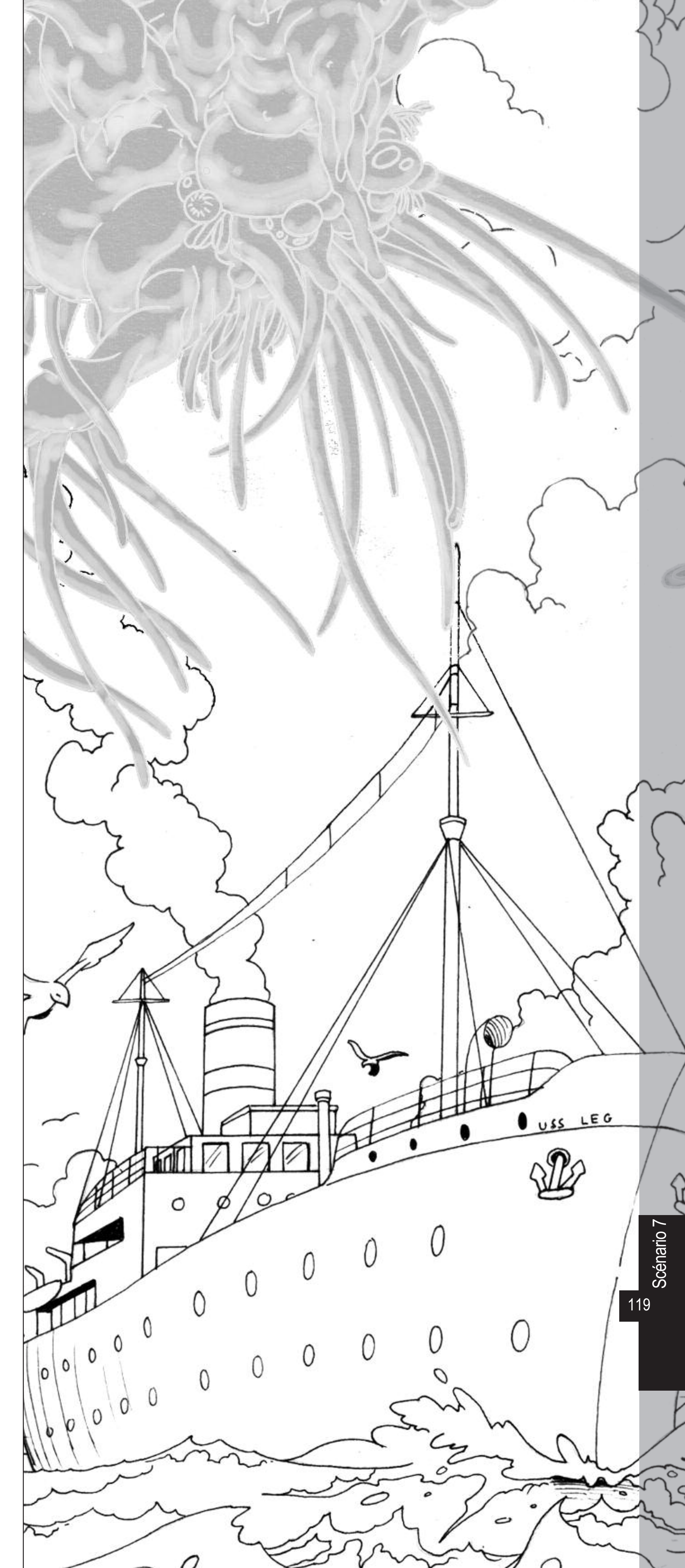
Le voyage

Durant le reste de ce scénario, les investigateurs sont censés se diriger vers ce qu'ils pensent être R'lyeh. Nous partons également du principe que les joueurs et le gardien ont mis en place ensemble un plan d'action que les personnages-joueurs suivront une fois arrivés là-bas. Le capitaine Pereira, le gouverneur militaire de l'île de Pâques, fournit avec l'accord de ses supérieurs de Santiago du carburant, des vivres et un petit bateau avec un équipage si le groupe n'en a pas déjà un. Avec les restes de la mission archéologique, il s'agit du personnel le plus qualifié pour une telle expédition à des milliers de kilomètres à la ronde.

Le capitaine Pereira leur souhaite ensuite bonne chance et leur fournit des cartes de navigation de la région – un grand « X » marque l'endroit où la nouvelle île est supposée se situer.

Juste avant qu'ils ne partent, Pereira les informe qu'il a reçu un nouveau radiogramme de Santiago. Il semblerait que trois cargos manœuvrés par des individus de basse extraction aient quitté Puerto Montt un jour auparavant et aient pris la direction de la zone des tremblements sous-marins. Les propriétaires de ces navires ont mauvaise réputation et la marine craint que leurs équipages ne tentent de réclamer toute île ayant émergé pour une puissance rivale d'Amérique du Sud. A moins qu'ils ne tentent de piller les ruines risquant de s'y trouver, ou d'accomplir quelque autre acte sinistre. Certains des capitaines de ces bateaux ont déjà été accusés de piraterie.

Pereira fournit également un revolver .38 à chacun des membres du groupes, ainsi que



Messager des Grands Anciens

Avatar de Nyarlathotep, Héraut du Cataclysme

FOR	25	Puissance	99 %
CON	20	Endurance	99 %
TAI	50	Corpulence	99 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	16	Volonté	80 %
DEX	14	Agilité	70 %

Valeurs dérivées

Mvt	35
Pdv	35
Impact	0

Armes

• Filaments 80 %
1D3 points de dégâts par round ; 1D4 APP ; 1D6 SAN

Protection : aucune, mais le Messager est immunisé à toutes les armes non-magiques ; il subit des dégâts normaux de la part des sortilèges et des armes enchantées

Sortilèges : aucun

Perte de SAN : 1/1D10 points

des fusils à rechargement par la culasse (dégâts 2D6+4). Il arme également deux d'entre eux de fusils mitrailleurs Thompson et de quantités de munitions pour aller avec. Il ne leur donne pas d'explosifs (il n'y en a pas sur l'île) ou d'armes plus puissantes encore, et pourrait se montrer suspicieux si les investigateurs se mettaient à réclamer d'avantage. Il ne peut guère se permettre d'équiper une large force militaire sans prendre certaines responsabilités indésirables. Au nom du Chili, il les remercie enfin et leur souhaite des eaux calmes et un voyage fructueux.

Le trajet se passe sans heurts à moins que les investigateurs n'aient échoué à désarmer les Veilleurs de l'île de Pâques dans le scénario précédent. Si tel est le cas, jetez un œil à la section « Les Messagers des Grands Anciens » pour savoir ce qu'il advient des malheureux personnages.

Les Messagers des Grands Anciens

Il est possible que les investigateurs aient pris la direction de R'lyeh sans avoir auparavant désarmé les Veilleurs de l'île de Pâques. Si tel est le cas, un Messager des Grands Anciens dépasse leur navire des heures avant que celui-ci n'ait atteint le continent immergé.

Tandis que les investigateurs foncent vers leur destin, le soleil s'assombrit et le ciel prend une teinte de plomb. La surface de l'océan devient huileuse, immobile, et tous les nuages désertent la zone. C'est alors qu'une énorme ombre noire tombe sur le bateau. Une masse gigantesque et agitée se fraye un chemin à travers le ciel en direction de la position calculée de R'lyeh. Alors que le groupe horrifié la regarde passer, celle-ci se met soudainement à émettre une lueur verte, et une chose pâle comme un cadavre commence à s'en détacher. De petites masses tordantes en sortent peu à peu et s'envolent dans toutes les directions ; en moins d'une heure, il ne reste plus rien de visible de la chose originelle. Presque tous les fragments ont disparu par delà l'horizon, mais l'un d'entre eux est resté et se dirige actuellement vers le bateau des investigateurs. Voir cette scène coûte aux observateurs 1D6 points de Santé mentale. Il n'y a aucun moyen de réduire cette perte en réussissant un test de SAN.

La chose volant en direction des investigateurs se métamorphose bientôt en une énorme et terrible créature qui projette continuellement des serpentins glutineux et semble s'extirper de l'air lui-même. Quand à sa forme, mieux vaut la décrire comme une masse de huit ou dix chevaux noirs fusionnés ensemble, galopant dans autant de directions différentes au même moment. Tandis que la chose s'approche de l'embarcation des personnages à une grande vitesse avoisinant les trente nœuds, des vrilles et des filaments auparavant noués se mettent à tomber de sa portion inférieure. Il devient très vite clair qu'une attaque est imminente.

Un Messager est immunisé à toutes les armes mortelles ou physiques, quelle que soit leur nature. Il est translucide et à moitié immatériel et seuls les sortilèges et les armes enchantées peuvent le blesser. Il continuera d'attaquer les investigateurs tant qu'il restera en vie.

Pour attaquer, un Messager se déplace au dessus de sa cible et laisse brusquement tomber une grappe de fils sur la tête de celle-ci. Il ne lui reste plus ensuite plus qu'à l'attirer à lui et à la dévorer. Chaque round passé par un individu entre ces filaments lui fait perdre 1D3 points de vie, 1D4 points d'APP et 1D6 points de Santé mentale, sa chair et son visage étant littéralement dévorés par les enzymes caustiques du monstre.

La perte d'APP provient des terribles brûlures acides qui lacèrent le visage de la victime. Si un personnage perd près d'un tiers de ses points de vie de cette façon, il finit complètement aveugle. Par tranche de 2 points d'APP perdus, réduisez les capacités de communication (comme Baratin, Négociation et Persuasion) de la victime de 05 %. La perte d'APP est permanente, bien que pouvant éventuellement être traitable par des médecins spécialistes. Les points de vie perdus se récupèrent naturellement.

Durant le combat contre le monstre, l'équipage maintient le bateau dans la course en travaillant majoritairement sous les ponts ou en cabine. La chose attaque donc les investigateurs ; elle n'entrera pas dans les espaces fermés du navire.

Qu'il ait été blessé ou non, le monstre repart après avoir tué trois investigateurs. En venir à bout ne rapporte aucun point de Santé mentale au groupe – il n'est apparu que parce que les personnages-joueurs n'ont pas réussi précédemment à détruire les Veilleurs de l'île de Pâques. Se contenter de détruire un messager n'a de plus guère d'importance : rappelez à vos joueurs qu'ils ont vu des centaines de ces choses s'envoler par delà l'océan après s'être séparés de la masse originelle !

Si les investigateurs réussissent à couler R'lyeh, ces Messagers seront encore actifs et bien présents sur Terre. Le gardien pourra souhaiter les utiliser dans de futurs scénarios, seuls ou en soutien des Horreurs Très Anciennes qu'ils auront réussi à sortir de leur sommeil vieux de plusieurs éons.

L'île de R'lyeh

L'île est une horrible montagne noire et visqueuse émergeant de l'océan. Des créatures marines gonflées tentent de reprendre vie en glissant sur la fange de ses pentes recouvertes d'algues ruisselantes. Il est clair que l'île a été soulevée des eaux depuis quelques heures à peine. Des milliers de bâtiments immenses en pierre et de monuments taillés dans une roche noire ou verte émergent un peu partout, énormes bâtiments cyclopéens construits selon une géométrie extraterrestre. Voir la terrible cité cadavéreuse pour la première force tous les personnages à effectuer des tests de Santé mentale pour un coût de 2/1D8 points de Santé mentale chaque. Après avoir aperçu cette ville de terreur, l'équipage du bateau refuse

Carte de R'lyeh la terrible

Les joueurs doivent dessiner la route qu'ils empruntent pour traverser l'île. Le gardien doit alors comparer leur carte avec sa propre copie.

N

Les dénivelés sont indiqués en mètres

0 100 200

mètres

100

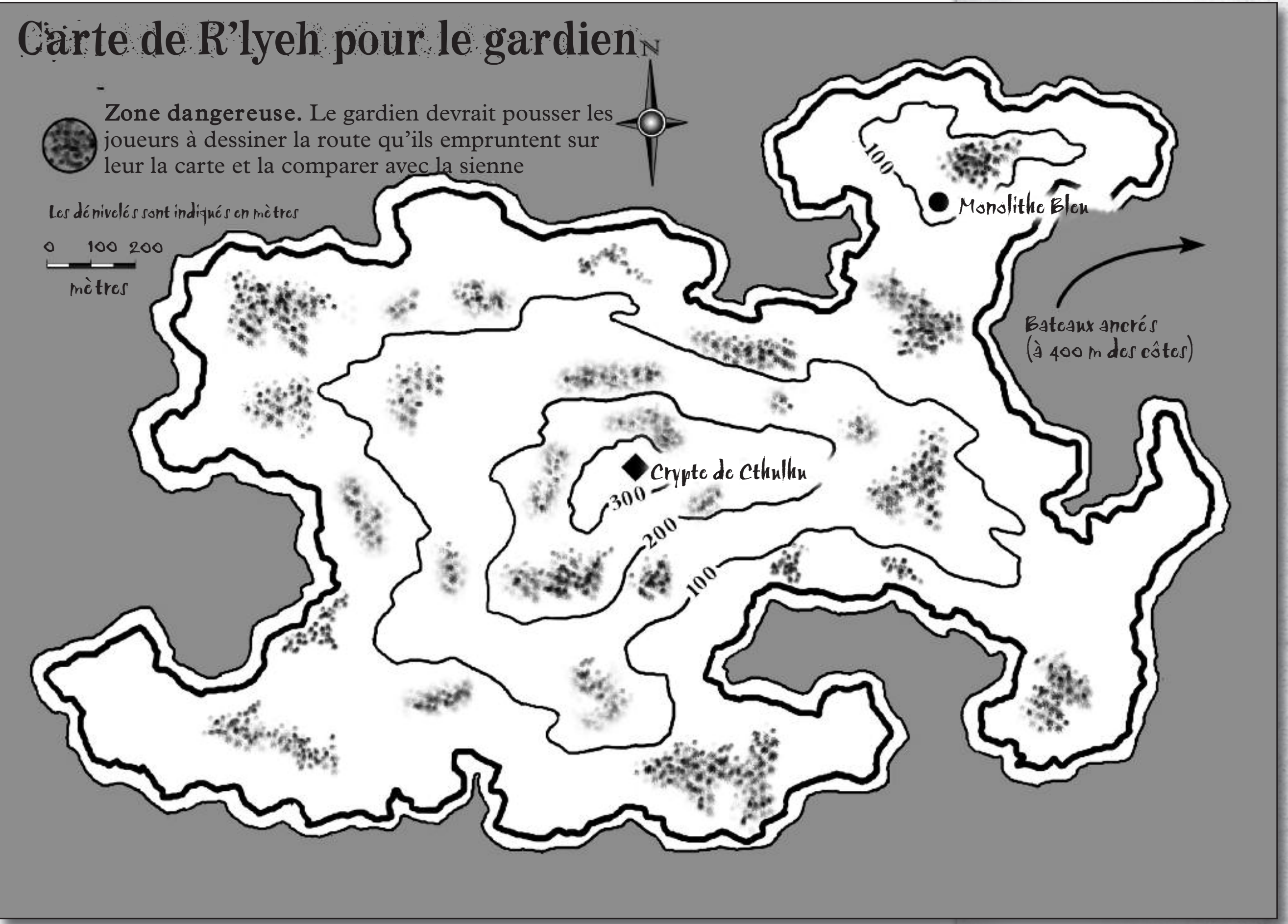
300

200

100

Bateaux ancrés
(à 400 m des côtes)

Papiers de R'lyeh n°1



Papiers de R'lyeh n°2

de s'approcher d'avantage. Même sous la menace de châtiments corporels, les hommes préfèrent rester à bord du navire, laissant les investigateurs se débrouiller seuls. Plusieurs autres bateaux de petite taille peuvent être vus non loin des côtes, reposant sans peine sur les eaux calmes et huileuses. Personne ne semble être à bord. Les investigateurs devront prendre une embarcation secondaire pour se rendre à terre.

D'autres monuments gigantesques sont visibles en dessous des eaux, leurs faîtes venant briser la surface de la mer. Le bateau des personnages-joueurs ne pourrait de toutes façons pas s'approcher à moins de quatre-cents mètres de l'île, de peur de s'empaler sur la couronne déchiquetée d'un de ces immenses bâtiments. En raison de la nature non-euclidienne de la géométrie locale, il n'est même pas possible de deviner dans quelle direction pointe un monument – ce qui pose clairement un problème de navigation important.

Vers Cthulhu

Une carte de l'île est incluse pour le gardien. Un exemplaire simplifié a été placé page précédente pour servir d'aide de jeu aux joueurs, les **Papiers de R'lyeh n°1**.

Les joueurs devraient en recevoir une copie et se voir demander où ils souhaitent accoster. Il est clair que la cité s'étend bien en dessous des eaux et que seule la partie la plus haute de l'île émerge actuellement au dessus des eaux huileuses qui clapotent lentement contre ses pentes.

L'endroit tout entier est recouvert de structures de pierre, principalement noires ou vert-de-gris bien qu'une poignée d'autres couleurs soient aussi présentes. Un grand bâtiment noir domine le sommet de la masse émergée ; sur un **test réussi d'Écouter**, les personnages peuvent entendre des voix rauques s'élever en un horrible chant en provenance de cet endroit. En observant le nombre de navires mouillant non loin ainsi que les sons graves des nombreuses voix, il est possible d'estimer le nombre des adorateurs à au moins une centaine d'individus, probablement plus. Même les plus agressifs des investigateurs doivent comprendre que le groupe ne pourra pas prévaloir contre l'ennemi dix ou vingt fois plus nombreux qui occupe cette île du mal.

Les zones dangereuses

Certaines parties de la carte du gardien, colorées plus sombrement que le reste, sont étiquetées « Zones dangereuses ». Ce sont des endroits où le mélange entre l'architecture de l'île et son pouvoir magique se fait plus fort. Ils ressemblent au reste de R'lyeh (et sont donc terrifiants) mais les angles dimensionnels et les auras qui s'y trouvent y sont beaucoup plus puissants.

Quand les personnages-joueurs entrent pour la première fois dans une de ces zones, l'investigateur doté du POU le plus faible disparaît tout simplement en chemin. Il fait un pas derrière un rocher et ne ressort jamais, ou est avalé par un angle de maçonnerie, ou est effacé par quelque chose toute aussi mystérieuse. En disparaissant, la victime peut éventuellement lâcher un hurlement désespéré ; elle vient d'être transportée dans un endroit mystique situé entre les plans ou dans un autre monde ou dans un autre état d'existence. Peut-être même a-t-il vu son corps et son âme annihilés ? Au gardien de décider si le disparu réapparait un jour. Si c'est le cas, il devra souffrir d'une perte massive de Santé mentale – peut-être même 1D100 !

Les autres fois où le groupe entre dans une Zone dangereuse, ses membres ont une ***chance égale à leur plus haut score de Trouver Objet Caché*** *de remarquer que les angles et la géométrie ressemblent à ceux de la zone qu'ils ont rencontrée précédemment. Tous les personnages peuvent dans ce cas tenter un* ***test de Mythe de Cthulhu*** *; si l'un d'entre eux réussit, il est capable de comprendre partiellement les angles les plus proches et de faire traverser la zone à ses camarades dans une relative sécurité. Si les investigateurs ratent leurs tests de Trouver Objet Caché ou de Mythe de Cthulhu, le personnage qui a le score de POU le plus faible peut tenter un* ***test d'Intuition*** *; s'il rate ce test, il disparaît. Répétez cette procédure chaque fois que le groupe entre dans une nouvelle Zone dangereuse ; augmentez les chances de réussir le test de Trouver Objet Caché de 20 % à chaque fois*

Les bateaux

Si les personnages-joueurs enquêtent sur les navires mouillant non loin, ils découvrent qu'ils sont vides de tout équipage à l'exception d'un gardien magique – un Vampire de Feu, attendant sur le pont (si les joueurs entrent dans un des bateaux, ils peuvent apercevoir un éclat de lumière, tel un feu-follet, apparaissant dans un coin de leur vision). La créature tente d'attirer les intrus dans des endroits où ils pourront être séparés et tués individuellement. S'il n'a pas d'autre choix, il pourra néanmoins attaquer le groupe tout entier. Il n'entrera pas dans les salles des machines, des signes secrets ayant été peints sur la porte et les murs pour l'en empêcher – même des adorateurs refusent de voir un être enflammé s'approcher d'un stock de carburant ! Les Vampires de Feu ne quittent pas le navire qu'ils surveillent, craignant la mer qui les entoure.

Chaque bateau possède un petit sanctuaire dédié à Cthulhu, lequel contient une petite statue vert-de-gris du Grand Ancien lui-même. Examiner l'autel couvert de sang coûte 0/1 SAN.

Le Monolithe Bleu

Pour trouver le Monolithe Bleu, les investigateurs doivent passer à moins de deux-cents mètres de lui. A une plus grande distance, d'énormes blocs de pierre le dissimulent. A deux-cents mètres, un **test réussi de Trouver Objet Caché** permet de le découvrir. A une centaine de mètre, il est impossible à manquer : c'est un grand pilier parfaitement cylindrique, de pierre gris-bleuâtre, qui se projette vers le ciel comme s'il essayait de le soutenir. Nulle ouverture ni fenêtre n'est visible dans le monument. A cause des angles



Adorateur type

suppôt homicide de Cthulhu

CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	03	Connaissance	15 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	45 %
Discrétion	30 %
Écouter	40 %
Métier : nœuds	40 %
Mythe de Cthulhu	35 %
Navigation	45 %
Pister	20 %
Pratique artistique (rituel frénétique)	50 %
Premiers soins	35 %
Psychologie	15 %
Sciences occultes	20 %
Trouver Objet Caché	30 %

Armes

- Vieille carabine 25 %
  dégâts 2D6
- Couteau de combat 55 %
  dégâts 1D4+2+2
- Bagarre 55 %
  dégâts 1D3+2

Sortilèges

Contacter une Divinité/Cthulhu, d'autres au choix du gardien

faussés des bâtiments alentours, les investigateurs sont incapables de dire si le monolithe est droit ou s'il penche d'un côté (un peu comme la Tour de Pise). En fait, ils ne peuvent même pas affirmer que l'horizon est plat ou que la mer et le ciel se rejoignent encore. R'lyeh est comme une planète différente, plus ancienne et bien plus maligne.

Le Monolithe Bleu est trop lisse pour pouvoir être escaladé de quelque façon que ce soit, même s'il peut paraître parfois légèrement pentu – comme mentionné précédemment, sa verticalité est difficile à estimer. Il mesure une trentaine de mètres de diamètre. Alors que les personnages étudient le problème, ils peuvent envisager de lancer la boite magique de Carl Stanford au sommet du monument, ou bien d'invoquer quelque monstre volant pour les y porter. Une autre route menant au faîte de la pierre dressée passe par de grandes plaques de pierre vert-noirâtres, placées obliquement sur un des côtés du monolithe à environ deux mètres de sa base. Si les investigateurs poussent une de ces étranges roches, celle-ci bascule sur le côté tandis qu'un nuage de ténèbres s'en échappe, révélant une ouverture en dessous. Toute personne pénétrant à l'intérieur se retrouve dans une petite pièce bleue dont les murs luisent doucement. Si les personnages-joueurs se battent pour pouvoir ressortir (il n'y a aucun échappatoire visible une fois à l'intérieur), un mur s'effondre et ils se retrouvent bizarrement au sommet du monolithe ; une autre série de plaques bleu-noirâtres, plantées à même le toit, se trouvent juste derrière eux. S'ils se dirigent vers ces amas de roche, ils se retrouvent à nouveau dans la salle bleue luisante ; frapper une nouvelle fois avec conviction sur un des murs les dépose cette fois à la base du monument.

Près du Monolithe Bleu lui-même se trouve une créature chargée de le défendre, liée aux Profonds : la Chose-Gardienne (voir l'encadré ci-contre).

Conclure ce scénario

Depuis le sommet du Monolithe Bleu, les personnages-joueurs peuvent clairement voir la petite colline sur laquelle repose la terrible tombe de Cthulhu. Des douzaines d'adorateurs entièrement nus bondissent sur le site. Alors que les investigateurs entonnent leur propre sortilège, ils sentent que l'île commence à gronder sous leurs pieds ; leurs ennemis déments semblent même chanceler un instant dans leurs danses et leurs chants sans toutefois oser s'arrêter. Quand le groupe finit son incantation, il peut voir les grandes plaques noires de la tombe de Cthulhu s'ouvrir avec force, alors que le Grand Ancien lui-même quitte son immense mausolée. Traversant immédiatement les rangs de ses adorateurs, les écrasant et les balayant de toutes parts, il commence à se diriger à grands pas vers le Monolithe Bleu depuis lequel les investigateurs retiennent leur souffle. Chaque personnage se trouvant au sommet du monument se retrouve psychiquement poussé à regarder le monstre, une vision lui coûtant 6/1D100 SAN. L'aura d'horreur et de damnation associée à la libération de Cthulhu est si forte que peu d'esprits humains sont capables de la supporter. Les yeux des investigateurs sont rivés sur la forme terrible du dieu tandis que celui-ci s'approche dans le but avoué de les détruire.

Des notes concernant Cthulhu peuvent être trouvées dans le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*. Le gardien ferait cependant mieux de se consacrer à la description de l'irrésistible Titan et de sa charge terrifiante en direction des personnages des joueurs.

Ceux qui parviennent à rester sains d'esprit peuvent s'échapper du sommet du monolithe et courir jusqu'à leur bateau. Cthulhu connaît en permanence la position exacte de ses ennemis et tente de les écraser ou de leur couper toute retraite avant qu'ils ne parviennent à s'enfuir. Partez du principe que le Grand Ancien se déplace approximativement à la même vitesse que ses cibles paniquées ; s'il atteint ces dernières avant qu'elles ne parviennent aux chaloupes, il s'arrête pendant un round et saisit une poignée d'entre elles entre ses griffes, laissant à celles qu'il épargne un léger (et atroce) avantage. Quand les fuyards parviennent aux navires mouillant un peu plus loin, ils peuvent facilement persuader les quelques membres d'équipage encore en état de piloter de partir le plus loin et le plus vite possible de cet endroit maudit.

Environ une heure après que le rituel a été entonné au sommet du Monolithe Bleu, l'île de R'lyeh se met à couler. Les adorateurs se trouvant encore sur ses rives (notamment la majorité des membres du Crépuscule d'Argent, et peut-être même Carl Stanford) sombrent avec elle. Leurs navires sont aspirés par l'attraction de la masse qui descend dans les flots, et toutes les personnes à bord disparaissent également. Sentant que son île vacille, Cthulhu se retire alors dans sa caverne noire pour y attendre des temps plus propices à sa libération. Bientôt, très bientôt…

Les personnages qui tentent de combattre Cthulhu devraient être mutilés et annihilés. Même le Signe des Anciens tant loué est impuissant contre un tel être. Par exemple, si un investigateurs brandit un talisman devant Cthulhu dans l'espoir de ne pas être saisi entre les griffes du monstre, le gardien pourra autoriser un petit morceau de corps en forme d'étoile à échapper à la destruction ; en effet, si la partie recouverte par le Signe des Anciens est parfaitement protégée, le reste de la victime est totalement sans défense.

Si les personnages décident d'escalader la colline de la tombe de Cthulhu et de combattre les adorateurs qui s'y trouvent, laissez-les faire. Il y a plus de cent suppôts des Grands Anciens là-haut, nombre d'entre eux appartenant aux Seigneurs du Crépuscule d'Argent. Les membres les plus « ordinaires » sont armés de vieilles carabines, ont 25 % de chances de toucher à chaque round et infligent des dégâts s'élevant à 2D6 points de vie. En raison des étranges perspectives régnant sur l'île, les individus sains d'esprit ne peuvent pas profiter des éventuels bonus apportés par le rapport entre la taille de leur cible et la portée. Les personnes folles ne sont pas gênées par de telles considérations.

Conclusion

Voici le dernier scénario de la campagne. Si vos joueurs ont bien joué jusqu'au bout, ils ont détruit une des plus puissantes organisations secrètes au monde, et déjoué de peu le péril le plus grand qu'aient jamais couru la vie et la santé mentale sur Terre. Il devrait cependant rester suffisamment d'idées et de personnages-non-joueurs non utilisés pour que le gardien puisse lancer quelques scénarios supplémentaires si le besoin s'en faisait sentir.

Si les joueurs ont traversé la campagne toute entière et ont rendu Cthulhu et ses adorateurs aux flots, chacun de leurs investigateurs réalise qu'il a aidé à défaire le Grand Ancien lui-même. Tous peuvent ajouter 1D100 points de Santé mentale à leur score actuel, sans dépasser bien sûr un maximum de 99 moins leur score de Mythe de Cthulhu. A moins que le gardien n'ait été un peu trop tendre avec eux, les personnages ayant réussi à survivre à ce scénario méritent bien une telle récompense.

Tout cela aura été une impressionnante série de batailles. Vos joueurs méritent bien des félicitations.

La Chose-Gardienne

La chose ressemble à un gigantesque hybride de pieuvre et de crapaud irradiant une puissante impression maléfique. Possédant grossièrement la forme d'une grenouille, elle est munie de tentacules jaillissant aléatoirement en divers emplacements de son corps, comme une maladie, ces excroissances cancéreuses étant d'autant de symptômes de sa douleur.

Les personnages-joueurs ne la voient pas avant d'être juste au dessus d'elle. Elle s'extrait soudain d'un trou noir et boueux, rempli d'eau de mer. Peut-être qu'un **test de Trouver Objet Caché à -20 %** peut être autorisé pour remarquer que l'eau se met soudainement à bouillonner. Le premier round de combat commence normalement ; tous les investigateurs sont à portée des tentacules de la Chose et celle-ci est à bout portant de ses adversaires.

- Ce monstre combat jusqu'à la mort. Il peut attaquer avec quatre tentacules à la fois ; si un personnage-joueur est touché par un de ces appendices, il est alors attiré jusqu'au corps du monstre et fermement maintenu. A partir de là, il est attaqué par les griffes du monstre au lieu d'être la cible de ses tentacules
- La Chose a deux griffes qu'elle peut utiliser chaque round si une victime est maintenue en place par quelques-uns de ses tentacules. Le gardien peut mettre en scène plusieurs attaques, mais le monstre est si puissant qu'il y a peu de chances qu'un humain dure aussi longtemps
- En plus des tentacules et des griffes, la Chose peut attaquer avec sa longue langue rappelant celle des grenouilles. Si cette attaque touche, la cible subit des dégâts et doit réussir un **test sous Puissance -20 %** pour ne pas finir dans la bouche du monstre. Une fois à l'intérieur, elle meurt instantanément à cause de l'acide extraterrestre qui tapisse l'estomac du monstre
- Une esquive (**un test réussi d'Athlétisme**) permet d'éviter l'attaque de langue mais les balayages des tentacules sont trop rapides pour pouvoir être déjoués de la sorte. Les griffes ne peuvent pas non plus être ignorées car elles ne visent que des victimes déjà immobilisées

En raison des perspectives étranges prévalant sur l'île, les chances de toucher d'un investigateur avec une arme à feu ne sont pas améliorées en fonction de la taille de la cible et de la distance, à moins que le personnage ne soit actuellement sous le coup d'une quelconque folie (cette dernière catégorie inclut tous les adorateurs actuellement présents sur l'île). Si les personnages vainquent la Chose-Gardienne, ils doivent ensuite se rendre au sommet du Monolithe Bleu.



Chose-Gardienne

FOR	30	Puissance	99 %
CON	20	Endurance	99 %
TAI	60	Corpulence	99 %
INT	04	Intuition	20 %
POU	20	Volonté	99 %
DEX	10	Agilité	50 %

Valeurs dérivées

Mvt	10
Pdv	40
Impact	+12

Armes

- Tentacules (x4) 20 %
  1D6 points de dégâts + prise
- Griffes (x2) 45 %
  5D6+12 points de dégâts par griffe
- Langue 75 %
  2D6 points de dégâts + colle

Protection : cette créature n'a aucune armure mais traite les réussites spéciales comme des réussites normales. Si la chose est tuée, elle se dissout lentement en une gelée bleue bouillonnante qui s'évapore peu après

Sortilèges : aucun

Perte de SAN : 1/2D6 points



Scénarios additionnels

Deux aventures supplémentaires fournissant aux nouveaux joueurs
une introduction au jeu de rôle de *L'Appel de Cthulhu*
et un aperçu de la nature du Mythe.





Scénario additionnel

Le Peuple du Monolithe

Une petite aventure pour commencer ! Un éditeur de livres veut des détails sur la vie d'un jeune poète méconnu mais prometteur ayant réussi à écrire une œuvre mémorable et perturbante.

A la mémoire de Robert E. Howard

Il disent que des êtres étranges et anciens résident encore,
Dans certains coins sombres et oubliés du monde,
Et que des portes bâillent encore, prêtes à relâcher,
Certaines nuits,
Des choses habituellement cloîtrées en Enfer.
Justin Geoffrey, *Le Peuple du Monolithe*

En quelques mots...

Les investigateurs sont envoyés en Hongrie pour enquêter sur ce qui a pu impressionner un poète au point de lui inspirer ses œuvres les plus étonnantes. Sur place, ils découvrent les restes d'un ancien rituel impie qui a laissé une marque durable sur le monde.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont embauchés par un éditeur de livres à teneur fantastique pour amasser le plus d'informations possible sur un jeune poète et son meilleur travail.

Enjeux et récompenses

- **Assister aux échos de l'ancien rituel de la Pierre Noire** : le but de ce scénario est de mettre en contact les personnages avec le Mythe de Cthulhu et leur donner envie d'approfondir leur découverte.

Ambiance

Le scénario prend place en Hongrie, non loin de la Transylvanie si chère aux amateurs de fantastique ; n'hésitez donc pas à recourir aux techniques habituelles : route étroite et précipices, voyage dans une calèche grinçante, ombres omniprésentes, petit village aux volets fermés et habitant suspicieux... En ce qui concerne le rituel, insistez bien sur le fait qu'il s'agit là d'une réminiscence, de l'écho d'un événement si horrible qu'il a marqué la trame même du temps : les individus sont à moitié translucides, les victimes poussent un horrible cri avant de s'effacer dans les limbes, et pourtant le dieu-crapaud semble presque remarquer les joueurs à des centaines d'années de là !



Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●○○○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	**Investigation Occulte**
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	◴◴◴◴
Nombre de joueurs	🚹🚹🚹🚹
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920

Informations du gardien

Ce scénario constitue une introduction aux mystères du Mythe de Cthulhu et aucun investigateur ne devrait y être blessé, excepté dans sa santé mentale. Le but de cette aventure est d'ouvrir des portes vers de futures histoires et de donner aux joueurs un intérêt à poursuivre les entités maléfiques du Mythe.

Les personnages se rendent à Briscke, en Hongrie. Vous n'avez normalement pas vraiment besoin d'une raison pour l'expliquer, mais quelques hypothèses rationnelles peuvent être trouvées ci-dessous. Partant de ces introductions, les investigateurs peuvent se rendre dans une université ou dans une bibliothèque pour effectuer quelques recherches supplémentaires avant d'embarquer pour l'Europe.

Un éditeur approche un ou plusieurs d'entre eux et leur offre de l'argent pour qu'ils l'aident à trouver des éléments sur la vie de Justin Geoffrey. Ce dernier est un jeune poète prometteur qui mourut dans une maison de repos quelques années auparavant. Leur employeur aimerait que les personnages-joueurs trouvent les raisons qui ont poussé Justin à écrire son poème le plus étrange, Le Peuple du Monolithe (certains racontent même que c'est cette œuvre qui a fini par provoquer sa mort). L'éditeur sait que Geoffrey voyageait quelque part en Hongrie à cette époque, mais le seul indice concernant sa destination se trouve être le mot Xuthltan, mentionné dans une de ses lettres. Le directeur littéraire a été incapable de retrouver cet endroit sur quelque carte de Hongrie que ce soit ; il souhaite donc que les investigateurs rédigent pour lui des descriptions de la région traversée par l'artiste, qu'ils en dessinent ou photographient les paysage et qu'ils rassemblent avec l'aide des gens du coin des informations portant sur le défunt ou des éléments qui pourraient l'avoir poussé à écrire son poème. A cette fin, l'éditeur propose 500 $ plus les frais. La maison d'édition « Golden Goblin » est la plus à même de faire ce genre d'offres, mais le gardien peut bien sûr en choisir une autre

Les personnages-joueurs ont droit à une histoire intéressante : peut-être en entendent-ils parler dans une taverne ou dans un séminaire scientifique, à moins qu'ils ne tombent dessus dans quelque vieux livre moisi. Selon la légende, il existe en Hongrie une Pierre Noire mystérieuse pouvant rendre fous les hommes les plus sains d'esprit. Si un pan du monument est arraché lors de la Saint-Jean (le 23 juin au soir), un démon vient alors accorder un souhait à son détenteur Un passage tiré du livre Cultes Innomés, écrit par un certain Von Junzt, pourrait aider les investigateurs dans leurs recherches sur le Monolithe Noir. Celui-ci peut également être trouvé dans le Inaussprechlichen Kulten, l'exemplaire original en allemand

La théorie de Otto Dostmann, qui décrète que le monolithe est un souvenir des invasions hunniques et qu'il fut érigé pour commémorer la victoire d'Attila sur les Goths, est aussi plausible qu'une idée qui prétendrait que William le Conquérant serait à l'origine de Stonehenge

Recherches en bibliothèques

Cette section est organisée selon l'ordre suivant : d'abord le titre du livre, puis le nom de famille de l'auteur, ensuite le lieu et la date de publication et enfin les informations pertinentes se trouvant à l'intérieur (du moins en ce qui concerne le sujet recherché). Trouver un livre donné demande un **test réussi de Bibliothèque** ; certains ouvrages sont difficiles à localiser, réduisant les chances de succès. Tentez de donner à chaque investigateur des chances équilibrées de participer à cette étape importante.

Vestiges d'empires disparus, Dostmann, Berlin, 1809. Les chances de trouver ce livre rare via un test de Bibliothèque sont diminuées de 20 %. Le volume est en allemand. Dostmann rejette l'idée que la pierre ou le monolithe soient d'origine ancienne. S'il admet son incapacité à comprendre les caractères à demi effacés se trouvant sur la pierre noire, il affirme que ceux-ci sont d'origine mongole. Il prétend également que le village le plus près de la pierre est appelé Stregoicavar, ce qui signifie « Ville-sorcière ».

Le folklore magyar, Dornly, New York, 1901. Dans ce chapitre traitant des mythes et des rêves en Hongrie, l'auteur mentionne le Monolithe Noir et ajoute que les gens du coin pensent que quiconque dort dans les environs de la pierre fera des cauchemars monstrueux le reste de sa vie. Il relate également quelques contes paysans parlant de personnes ayant approché l'objet un soir de Saint-Jean et étant morts en prononçant des paroles incohérentes à cause des horreurs qu'ils avaient vues cette nuit là. Dornly écrit enfin que l'ancien nom de la région était Xuthltan, un terme étrange sans rapport avec le magyar.

Petites routes de Hongrie, Rachismoff, Londres, 1892. Rachismoff mentionne la vallée « belle et fertile » de Stregoicavar, située dans les hauteurs des Carpates. Il raconte aussi que la vallée inférieure est le lieu de la bataille de Schomvaal où, en 1526, le comte Boris Vladinoff résista aux forces de Suleiman le Magnifique. « La ville peut être trouvée », écrit l'auteur, « après une agréable promenade de trois jours partant de Biscke, durant laquelle il est possible d'admirer de nombreuses ruines de la guerre avec les Turcs s'étalant des deux côtés du chemin ».

Les guerres turques, Larson, Londres, 1890. Cet ensemble en six volumes contient un chapitre sur la bataille de Schomvaal. Larson écrit que, durant une accalmie entre les combats, « un aide de camp amena [au comte] une petite boite laquée qui avait été prise au fameux scribe et historien turc Selim Bahadur, lequel était tombé durant un assaut. Le comte en sortit un rouleau de parchemin qu'il entreprit de lire, mais à peine avait-il commencé que son visage pâlit ; alors, sans dire un mot, il replaça le rouleau dans sa boite et cacha celle-ci sous son manteau. A cet instant, la batterie turque ouvrit le feu et les murs s'abattirent sur le commandant, l'ensevelissant

complètement. » L'armée du comte fut ensuite vaincue par les forces de Suleiman et son corps ne fut jamais retrouvé. Les dernières lignes du chapitre ajoutent : « aujourd'hui, les gens du coin montrent du doigt une grande et vieille ruine près de Schomvaal sous laquelle, disent-ils, repose encore ce que les siècles ont laissé du comte Boris Vladinoff. »

Mythes et magie, Schuman, New York, 1912. Le livre de Schuman est peu courant et les chances de le trouver sont diminuées de 20 %. L'auteur mentionne l'ancienne ville de Xuthltan et les pratiques maléfiques des gens du coin. Il écrit qu'ils auraient kidnappé des jeunes filles plusieurs fois pour s'en servir lors des services religieux impies de leur village. Leur organisation fut balayée par une invasion turque qui les massacra tous. Les habitants de la vallée inférieure de Schomvaal reconstruisirent le village et le rebaptisèrent Stregoicavar.

Stregoicavar

Ce village ne se trouve sur aucune carte de Hongrie, contrairement à Biscke qui peut facilement être repérée. Cette dernière se trouve à une trentaine de kilomètres à l'ouest de Budapest, en direction de la forêt de Bakony. A partir de là, Stregoicavar peut ensuite être atteint via un trajet de trois jours en calèche. Au cours de ce voyage inconfortable, le conducteur désigne une ruine couverte de mousse se trouvant sur un des côtés et explique qu'il s'agit là de la tombe du comte Boris Vladinoff, qui fut tué par les Turcs des siècles auparavant. C'est tout ce qu'il sait sur l'incident. Il se contente d'habitude d'amener du courrier de Biscke à Stregoicavar, vivant dans la première des deux villes, et n'arrêtera pas son véhicule pour s'arrêter dans une taverne, de peur de perdre son travail à cause du retard que cela entrainerait. Stregoicavar se révèle finalement être une simple petite ville assoupie, véritable carte-postale du dix-huitième siècle.

Le tavernier

Le propriétaire de la seule taverne de Stregoicavar est plutôt du genre causant. Il mentionne que le dernier étranger à avoir visité l'endroit remonte à plusieurs années – un Anglais (il s'agit de Justin Geoffrey). Si les investigateurs remarquent cette évocation et posent des questions à ce sujet, le tavernier tente de retrouver la mémoire ; il se souvient que l'homme était jeune et que c'était un poète. Il se rappelle aussi que l'Anglais en question est mort peu après avoir quitté le village, « mais c'était sûrement dû au fait qu'il avait regardé la Pierre beaucoup trop longtemps ».

Bien qu'il ne sache rien de plus à propos de Geoffrey, le tavernier, s'il y est poussé (et si sa bonne mémoire se voit réchauffée à l'aide de quelques pièces), peut leur raconter d'autres histoires. Il leur parle bien sûr des habitants un peu trop curieux de la vallée d'en bas, et de l'un d'eux en particulier « qui s'est moqué de nos histoires à propos de la pierre et qui s'y est rendu une nuit de Saint-Jean » [à ce moment-là le tavernier se signe] « Quand il est revenu, il était devenu incapable de prononcer une phrase intelligible et n'a plus pu que caqueter et grogner jusqu'au jour de sa mort. »

Si un joueur réussit un **test de Baratin, de Persuasion ou de Négociation**, le tavernier peut encore donner deux informations au sujet du Monolithe Noir. Pointant dans la direction de la pierre, sur une colline voisine, il dit « là, derrière cette falaise, se dresse la pierre maudite. Des hommes ont autrefois tenté de la détruire, mais tous ceux qui ont abattu leur masse ou leur marteau sur elle ont fini de façon tragique. C'est pourquoi la plupart des gens l'évitent désormais. »

Il leur parle également de son neveu. « Mon neveu Laszlo était tout petit. Un jour, il s'est perdu dans les bois et a dormi près de la Pierre. Depuis ce jour, lorsque la lune est pleine, il est tourmenté par des rêves terribles et se réveille au milieu de la nuit, couvert de sueur glacée. »

Après avoir raconté toutes ces choses, le tavernier met sa nouvelle pièce dans sa bourse et se frotte les mains. « Il n'est guère agréable ni guère convenable de penser à de telles choses » ajoute-t-il avant de s'excuser.

Autres informations concernant le village

Les personnages-joueurs peuvent facilement apprendre que les habitants actuels n'ont aucuns liens avec les anciens résidents, lesquels avaient été massacrés par les Turcs. Le villageois moyen croit que ses prédécesseurs étaient des sortes d'adorateurs du Malin et pense que leur mort est une bonne chose.

Laszlo, le neveu du tavernier, se montre pour le moins vague à propos de ses cauchemars. Bien que ses rêves soient impressionnants au moment où il les subit, ils ne laissent guère d'échos une fois son esprit réveillé, aucun du moins qu'il voudrait partager avec d'autres personnes.

Le maître d'école, Istvan Szabo, est disposé à parler de la Pierre Noire. Il croit qu'une assemblée de sorcières existait autrefois dans la région, et qu'il est possible que nombre des villageois de l'époque aient été membres d'une sorte de culte de la fertilité. Il ajoute que la ville n'a pas toujours été connue sous le nom de Stregoicavar mais qu'elle était appelée à l'origine Xuthltan, « ce qui pourrait avoir eu à faire avec la religion du village ». Un **test réussi de Sciences humaines : anthropologie ou histoire** indique que le nom « Xuthltan » ne peut dériver d'aucune langue historiquement parlée en Hongrie. Istvan ne croit pas que les anciens villageois aient érigé le monolithe, mais il pense que celui-ci était placé au centre de leurs activités.

La Pierre Noire

Un chemin étroit serpente le long de la montagne jusqu'au sommet d'où émerge le Monolithe Noir. La pierre est de base octogonale et mesure environ cinq mètres de haut pour cinquante centimètres d'épaisseur. Elle

semble visiblement avoir été polie autrefois, mais ses côtés sont abîmés, comme si d'énormes efforts avaient été développés pour la détruire. Ceux qui ont essayé n'ont réussi toutefois qu'à arracher des fragments de roche et à mutiler les caractères qui couvraient autrefois le Monolithe selon une spirale partant du sol jusqu'au sommet. Un **test réussi de Sciences humaines : anthropologie** permet de déterminer que ces signes n'appartiennent à aucun langage connu. Un **test réussi de Sciences de la terre : géologie** pointe le fait que la pierre qui constitue le monolithe n'est pas connue, bien que visiblement de nature volcanique, et qu'elle est extrêmement dure. Un **test réussi de Sciences humaines : archéologie suivi d'un autre d'Intuition** permet de noter que les marques en rappellent d'autres, similaires, trouvées sur une roche gigantesque et étrangement sphérique dans le Yucatan. Les deux séries ne sont cependant pas identiques – et les marques du Yucatan ont été soi-disant identifiées comme étant en fait de simples griffures infligées par un Indien en manque d'activité.

Si les personnages vont voir la Pierre la nuit, une sorte d'intensité à couper le souffle règne sur place. Les silhouettes des falaises alentours leurs donnent l'illusion de se trouver au centre d'une vaste cité dotée de tours cyclopéennes. Une personne présente à ce moment perd 0/1 SAN.

Si la Pierre est vue une nuit de Saint-Jean, une cérémonie spectrale et sadique se fait visible, culminant avec le sacrifice d'une jeune femme et d'un enfant. Cette invocation fait venir le spectre d'un énorme crapaud vert, qui prend alors place au sommet du monolithe et domine ses suivants fantomatiques en dessous. Ce spectacle horrifique est le souvenir défunt d'un rituel ayant eu lieu des centaines d'années auparavant. Si un personnage souhaite prendre une photo ou faire un dessin du monolithe (comme demandé par l'éditeur), le gardien peut demander un **test de Pratique artistique (dessin) ou de Photographie**.

Durant la cérémonie, tous les observateurs doivent effectuer des tests de Santé mentale. Le rituel commence à minuit.

- A 0h30, un test de Santé mentale coûte aux investigateurs 0/1D3 points de SAN. A partir de minuit jusque là, la congrégation spectrale se forme et se rend près de la pierre – tout cela dans un silence absolu. De 0h30 à 1h00, une danse sensuelle est exécutée autour de la pierre, une jeune adoratrice se mouvant devant elle tout en étant fouettée par le chaman dépravé du groupe. Le reste de la congrégation attache pendant ce temps ses prisonniers à une large bûche placée devant la pierre

- A 1h00, un second test de Santé mentale coûte aux investigateurs 0/1D6 SAN. De 1h à 1h30, les prisonniers sont tués et le dieu-crapaud apparaît

- A 1h30, le troisième et dernier test de Santé mentale coûte aux investigateurs 4/1D20 points de SAN

Textes, dessins et photographies

Des dessins de la pierre peuvent tout à fait communiquer un sentiment de terreur à tout observateur. Une personne parvenant à créer une telle image doit néanmoins perdre automatiquement 1D10 SAN pour avoir réussi à s'approcher autant de l'essence du Monolithe Noir. A part l'artiste, toute personne voyant ensuite le résultat perd 0/1D3 SAN. Cette œuvre inspirera suffisamment de peur pour pouvoir ultérieurement servir à attirer d'autres personnes et les pousser à enquêter sur le Mythe de Cthulhu.

Si une photo de la Pierre Noire est prise une nuit de Saint-Jean, la personne la prenant perd automatiquement 1D6 SAN. Ceux voyant le résultat perdront quand à eux 1 point de Santé mentale. En revanche, la cérémonie spectrale et le dieu-crapaud n'apparaitront pas dessus.

Des extraits de poèmes pourraient également servir les objectifs de l'éditeur.

Le comte

Boris Vladinoff est enterré là où tout le monde croit qu'il est ; avec ses os se trouve une petite boite laquée et scellée, contenant un parchemin jauni écrit en turc par Selim Bahadur, lequel parle de ce que lui et ses cavaliers ont découvert dans la vallée de Xuthltan. Dans les hauteurs des collines se trouve une caverne sombre à l'intérieur de laquelle ils ont affronté une chose difforme, monstrueuse, la tuant avec du feu, avec des armes soi-disant bénies par Mahomet lui-même et avec d'anciennes incantations tirées de sorcelleries tribales arabes. Le texte mentionne que sept Turcs furent tués – Selim ne dit pas comment. Lire ces notes **ajoute 4 au pourcentage de la compétence Mythe de Cthulhu** et coûte au lecteur 1/1D4 SAN. Il existe une petite chance d'obtenir un sortilège en étudiant le parchemin ; si le joueur du lecteur réussit un **test d'Intuition -20 %**, il découvre une incantation en arabe du sortilège Poussière de Suleiman.

Être payé

Qu'importent les efforts déployés par les investigateurs dans leurs recherches, ils ne découvriront aucune trace de la visite de Justin Geoffrey. Comme pour tous les poètes, son œuvre devra se contenter de parler pour lui. Pour que les personnages-joueurs puissent recevoir les 500 $ promis par la maison d'édition, en plus des frais de voyage, ils devront présenter des textes, des dessins et des photos de la vallée du Stregoicavar. Une description et une prise de vue du monolithe lui-même se révèleront précieuses pour prouver que le travail a été consciencieusement effectué. Les histoires démentielles parlant de dieu-crapaud et de cérémonies païennes ne seront en revanche d'aucune utilité, pas plus que les photos vides tentant en vain de dépeindre un rituel virtuel. Toutefois, des dessins saisissants traitant de ces légendes populaires seront les bienvenus.





Scénario additionnel
Le terrier

Jerry Maklin, un associé des personnages-joueurs, a disparu. Cet événement serait-il lié à l'explosion inexpliquée advenue dans une maison abandonnée ?

A l'affiche

Philip Boucher

Dernier survivant humain de la famille Boucher, il est possédé par l'esprit du Grand Ancien Y'golonac. Sous forme humaine, il pourra aider les investigateurs et leur expliquer la vérité sur son clan et sur les créatures qui habitent la maison. Sous forme divine en revanche...

En quelques mots...

Enquêtant sur la disparition d'un ami, les investigateurs se rendent dans la propriété abandonnée de la famille Boucher, une vieille bâtisse installée au dessus d'un immense terrier au fond duquel ils devront affronter un ancien culte de Y'golonac.

Implication des investigateurs

Les investigateurs doivent déjà se connaître ; c'est en découvrant par hasard la disparition d'un ami et associé commun, Jerry Maklin, qu'ils entament l'aventure.

Enjeux et récompenses

- **Découvrir les restes de Jerry Maklin** : le pauvre homme a été dévoré par les créatures vivant dans la propriété des Boucher. Ses restes sont dans la cave de la maison
- **Détruire le culte de Y'golonac** : une fois que les investigateurs auront compris ce qui est tapi dans le terrier sous la demeure, ils pourront tenter de le détruire avec les explosifs de Maklin

Ambiance

La majeure partie de ce scénario se déroule sans heurts ; la maison et le jardin des Boucher sont vides de tout danger ; à vous de faire ressentir à vos joueurs une atmosphère inquiétante, faite de découvertes inexplicables (le toit détruit, les crânes difformes, les restes de rituels). Tout semble abandonné depuis longtemps mais encore peuplé des échos d'actes ignobles perpétrés autrefois.

Ce n'est qu'une fois que les investigateurs auront pénétré dans le terrier que les choses s'accélèreront. Ils seront assaillis par des hommes-rats difformes bondissant depuis les ténèbres avant de repartir aussi sec. Harcelez les joueurs, laissez-les se reposer un instant que pour attaquer de nouveau. Et quand enfin ils croiront avoir croisé un ami en la personne de Philip Boucher, quand ils auront écouté toute son histoire avec attention, vous pourrez à nouveau les déstabiliser avec l'apparition monstrueuse du Grand Ancien (laissez-vous emporter lors de la description de cette épreuve qui doit constituer le pinacle de cette aventure).

Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●●○
Interaction	●●○○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs	🚹🚹🚹🚹
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920

Informations du gardien

La propriété des Boucher est infestée de membres dégénérés, derniers représentants d'une famille des plus anciennes. Le clan avait déjà largement pratiqué l'inceste avant même de voyager jusqu'au nouveau monde en 1712. Arrivés dans le Massachusetts, ses membres ont continué leurs pratiques et l'adoration de Y'golonac. A l'exception d'un seul, aucun Boucher ne saurait aujourd'hui passer pour un être humain ; ils sont en fait devenus une espèce du Mythe entièrement nouvelle.

Jason Porter a engagé Maklin pour faire démolir la maison des Boucher ainsi que la grande serre extérieure. Celui-ci a d'abord fait exploser le bâtiment extérieur avant de décider de placer plusieurs charges dans le sous-sol de la bâtisse principale. Là, il a remarqué un tunnel (menant au terrier) mais l'a ignoré et a continué de travailler comme si de rien n'était. Perturbée par l'invasion de l'intrus et terrifiée par la première explosion, une nuée de Boucher l'a alors attaqué et l'a tué. Ses maigres restes reposent désormais dans la cave, non loin des escaliers, tout près de quatre paquets de six bâtons de dynamite soigneusement placés.

En plus des monstres vivant sous la maison, il existe un autre habitant, bien plus dangereux : Philip Boucher, le dernier membre du clan à ressembler à un humain et à agir comme tel. Il a été possédé par Y'golonac vingt ans auparavant et n'a guère vieilli depuis, toujours habité par d'intenses illusions de grandeur. Il croit qu'un jour il mènera une armée de ses frères hors de la maison, et qu'il rassemblera autour de lui une horde d'êtres impatients de libérer les Grands Anciens. En dépit de ces fantaisies, il sent à un autre niveau de conscience qu'il est coupable d'avoir commis des actes terribles et maléfiques, et agit par moment de façon presque rationnelle et sympathique. C'est d'ailleurs dans cet état plus accessible que les personnages-joueurs le trouveront.

Informations des investigateurs

Dans un récent exemplaire du *Boston Globe*, les investigateurs remarquent un article parlant d'une violente explosion ayant résonné dans la périphérie de Westwood, une petite communauté au sud-ouest de Boston. Les premiers rapports situent l'origine du vacarme dans la propriété des Boucher constituée d'un terrain et d'une maison abandonnés. Une édition ultérieure retire ensuite ces spéculations. Pourtant, deux jours plus tard, un article en page neuf établit que Jerry Maklin, expert en démolition et ami des investigateurs, n'a pas donné de nouvelles depuis trois jours. Il n'a laissé aucune indication quand à sa situation, que ce soit à sa famille ou à ses amis. La police a été mise au courant et espère résoudre l'affaire rapidement et sans incident.

La liste des indices

Les indices sont censés aider les joueurs à dénouer certaines parties du mystère avant qu'ils ne doivent se rendre dans la propriété des Boucher. Pour savoir comment distribuer ces éléments, demandez leur où leurs personnages effectuent leurs recherches durant la journée. Pour chaque indice, une localisation est indiquée. N'autorisez pas les investigateurs à inspecter plus de trois lieux par jour. Quand les personnages arrivent à un endroit donné, faites jouer la situation et endossez le rôle des sources d'information rencontrées. Chercher des indices peut parfois être le moment le plus agréable de la partie !

Souvent, les joueurs doivent effectuer un ou plusieurs tests pour pouvoir obtenir les informations proposées par le lieu. Un succès indique que le personnage-joueur a réussi à entrer dans le bâtiment, à trouver le bon livre ou à faire autre chose. Un échec indique qu'il n'a pas obtenu ce qu'il voulait, mais il pourra toujours retenter un peu plus tard. Bien évidemment, un investigateur doit chercher l'indice pour l'obtenir : une personne traquant un livre traitant d'occultisme ne tombera pas sur une rubrique nécrologique. S'il a le sentiment que l'intrigue piétine, le gardien pourra éventuellement aider ses joueurs ou leur parler de lieux auxquels ils n'ont pas pensé. Certaines éléments mènent enfin à d'autres indices ; le gardien devrait s'efforcer de maintenir les personnages sur la bonne voie tandis que ceux-ci tentent de dénouer le long fil des indices.

(1) Les personnages se font rabrouer à **la maison de Jerry Maklin** : les proches s'occupant de la maison leur annoncent que la police s'occupe déjà de tout. Aucun test ne permettra d'obtenir des réponses à leurs questions ou d'obtenir le droit d'entrer à l'intérieur. En fait, aucune information ne se trouve ici.

(2) **Dans le bureau de Jerry Maklin** en revanche, les investigateurs trouvent des papiers dans un coffre non fermé, indiquant que leur ami a été embauché par un certain Jason Porter pour démolir la maison des Boucher. Dans une des marges ont été griffonnés au stylo VITE et PAS DE QUESTIONS. Une enveloppe contenant treize nouveaux billets de 50 $ se trouve également dans le coffre ; il s'agit des 650 $ indiqués dans la demande de démolition.
- *Le test nécessaire pour réussir à pénétrer dans le bureau varie suivant le moment de la journée. Si les investigateurs approchent l'endroit durant le jour, chacun d'entre eux doit réussir* ***un test d'Intuition*** *pour ne pas tomber sur un agent de sécurité et se voir reconduit à la sortie. Des personnages-joueurs un peu trop insistants finiront au commissariat, se faisant interroger par des inspecteurs blasés jusqu'à ce que la soirée soit déjà bien entamée*
- *La nuit, chaque investigateur a besoin d'un* ***test réussi de Discrétion*** *pour commencer, sous peine de finir au commissariat après que le gardien de nuit les ait repérés. La porte du bureau du bâtiment Bolling a* ***une FOR de 12****. Il n'y a aucun système*

d'alarme et elle peut être facilement forcée. Une fois dans le bureau, un ***test réussi de Trouver Objet Caché*** *ne révèle rien d'autre que les informations contenues dans le coffre*

(3) **Dans le hall des archives**, les personnages-joueurs apprennent de nouveaux éléments :

- *La propriété des Boucher est désormais détenue par Jason Porter.*
- *En ce qui concerne l'histoire de la famille Boucher, il semble n'exister qu'un seul extrait de naissance datant d'après leur arrivée à Westwood en 1712. Le document remonte à vingt-deux ans, quand Priscilla Boucher donna naissance à Jason Philius Boucher, le 15 décembre 1899 au Boston Memorial Hospital.*
- *Il est également possible de trouver le certificat de décès de Priscilla, daté de trois jours après la naissance de Jason. La cause de la mort serait « de sévères lacérations provenant de morsures de chiens ».*

(4) **Dans les bureaux du *Boston Globe***, les investigateurs peuvent trouver un article titré « Une bête à Boston ». Celui-ci relate l'histoire de deux ivrognes ayant déclaré avoir aperçu un monstre dans les environs du Boston Memorial Hospital. La chose est décrite comme une créature énorme, vaguement humaine, qui trébuchait le long d'une rue transversale avant de venir tomber sur un des témoins. Ce dernier raconte que « cela donnait la sensation de taper dans une tomate trop mûre et ça sentait comme si c'était mort depuis une bonne semaine. Ses yeux rouges avaient l'air de luire et son visage m'a rappelé celui d'un chien. » L'article se poursuit en se moquant des deux alcooliques, mais un **test réussi de Mythe de Cthulhu** permet de deviner que la créature peut avoir été une goule. Le papier est paru le jour de Noël 1899, et la chose est sensée avoir été vue le 18 décembre – le jour même de la mort de Priscilla Boucher. Un **test réussi de Bibliothèque** est nécessaire pour trouver cet indice.

(5) **Des personnages-joueurs de la région de Boston** pourraient se souvenir d'avoir lu quelque article parlant de plusieurs disparitions d'enfants ayant eu lieu dans la région de Westwood ces dernières années. Les victimes n'ont jamais été retrouvées, et le dossier n'a jamais été clos. Un **test réussi d'Intuition** est indispensable pour se souvenir de tout cela.

(6) **Au Boston Memorial Hospital**, les investigateurs ne parviennent à trouver personne ayant travaillé sur place le jour où Priscilla mourut. Au moins une infirmière de chaque service a entendu parler de l'événement, néanmoins, et se souvient distinctement que le bébé était en bonne santé et qu'il avait été placé en adoption. Le directeur du personnel peut donner aux personnages l'adresse de Susan Newman, l'infirmière qui s'était occupée de la jeune femme. Un **test réussi de Baratin** permet d'entrer dans l'hôpital et de parler aux aides-soignantes. Un **test réussi de Médecine, Persuasion ou Négociation** est nécessaire pour obtenir l'adresse actuelle de Mme Newman.

(7) **Chez l'infirmière**, les investigateurs rencontrent Mme Newman, une dame âgée qui leur offre du thé et des biscuits. Elle se souvient très clairement de la mort de Priscilla Boucher : elle se trouvait dans le hall quand elle a entendu le bébé commencer à pleurer, mais ce n'est que lorsque la mère s'est mise à hurler que l'infirmière Newman s'est ruée vers la chambre. Elle a ouvert la porte et a aperçu une ombre passant par les escaliers de secours ; la fenêtre était grande ouverte et les rideaux s'agitaient au gré du vent. Priscilla était déjà morte. Susan pense que le bébé a été confié à l'agence d'adoption Martin. Elle se souvient de Mlle Boucher comme d'une jeune femme pour le moins repoussante mais aussi étrangement naïve. Un **test réussi de Psychologie** incite l'ancienne infirmière à s'exprimer librement et permet de deviner qu'elle se sent encore coupable de la mort de Priscilla Boucher bien qu'elle n'en soit pas responsable.

(8) **A l'agence d'adoption Martin**, on dit aux investigateurs que les archives sont confidentielles. Néanmoins, un **test réussi de Psychologie** laisse entendre que donner 20 $ à un employé leur permettrait d'obtenir ce qu'ils veulent – une petite heure tranquille au milieu des dossiers. Jason Boucher a été adopté par Bob et

« Après la mort de Wilma, ma mère adoptive, j'ai été contacté par une agence notariale de Boston. Ces derniers m'ont annoncé que j'étais en réalité Jason Boucher, et que Priscilla Boucher était ma vraie mère. J'ai par la suite appris qu'elle était morte suite à des morsures de chien... quelle horreur... Ils m'ont informé que j'étais l'unique héritier de la fortune des Boucher – près de 50000 $ en or, plus encore en actions et en obligations – ainsi que de la demeure familiale. J'ai visité les lieux suffisamment longtemps pour comprendre que la maison est invivable, aussi ai-je décidé de la faire démolir pour pouvoir faire construire quelque chose d'autre à sa place. J'ai engagé Jerry Maklin pour s'occuper de la destruction de la vieille structure, avant d'apprendre qu'il avait disparu. C'est tout ce que je sais sur cette histoire. »

Papiers du Terrier n°1 : Le récit de Jason Porter

Wilma Porter qui vivent à Providence, sur Rhode Island. Un **test réussi de Baratin ou de Crédit** convainc l'employé d'accepter le pot de vin. Un **test réussi de Bibliothèque** permet de trouver le dossier des Porter.

(9) **A la demeure de Providence de Robert et Wilma Porter**, les investigateurs apprennent que Robert est mort durant la grande épidémie de grippe de 1919, et que Wilma l'a suivi il y a six mois dans un accident de voiture. Leur fils est retourné à Boston. Cette information ne nécessite aucun test pour être trouvée – les anciens voisins des Porter sont plutôt loquaces.

(10) **A la bibliothèque**, les investigateurs trouvent une rubrique nécrologique parlant de Jason Porter dans le *Boston Globe*, datée de trois jours. La cause de la mort n'est pas précisée et ni date ni lieu de recueillement ne sont donnés. Un **test réussi de Bibliothèque** permet de trouver cette note.

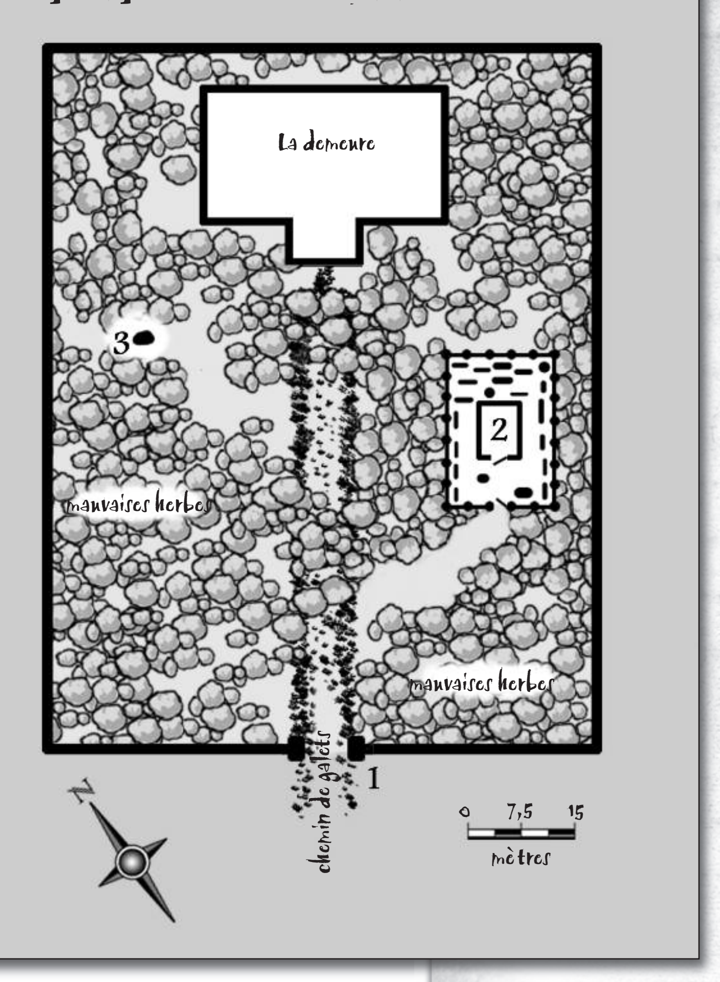
(11) **Dans le hall des archives**, un certificat de décès au nom de Jason Porter peut être trouvé. La cause indiquée est une attaque cardiaque, mais le papier en lui-même est un faux. Un **test réussi de Bibliothèque** permet de trouver le certificat (il n'a pas encore été placé dans les registres mortuaires) et un **test réussi de Métier : contrefaçon ou d'Intuition - 20 %** sert ensuite à établir son manque d'authenticité.

(12) Si les joueurs réalisent que Jason Porter est encore en vie quelque part, ils vont sans doute souhaiter l'interroger. Une étude du bottin téléphonique de la région de Boston et du plan des rues ne révèle aucun individu de ce nom, mais un certain Jeff Porter vivrait en revanche au nord de Boston. Si les investigateurs vont rendre visite à cet homme, celui-ci les reçoit avec beaucoup de nervosité. Un **test réussi de Psychologie** permet de déterminer que son état n'est néanmoins pas dû à leur visite. Si les personnages se comportent correctement, leur hôte finit par admettre qu'il est bien Jason Porter et par leur raconter son histoire. Voir les **Papiers du Terrier n°1** ci-contre.

Si les investigateurs demandent à Jason Porter s'il a vu quoi que ce soit d'inhabituel dans la propriété des Boucher ou s'ils lui posent des questions sur les raisons de sa fuite, l'homme leur demande de partir et refuse de répondre à d'autres questions.

La propriété des Boucher

Il est possible que personne n'ait remarqué la nouvelle Ford Model A de Jerry Maklin, garée dans une rue près de la propriété. La famille a-t-elle mentionné sa voiture à la police ? Les investigateurs le connaissaient-ils suffisamment pour reconnaître l'engin ?

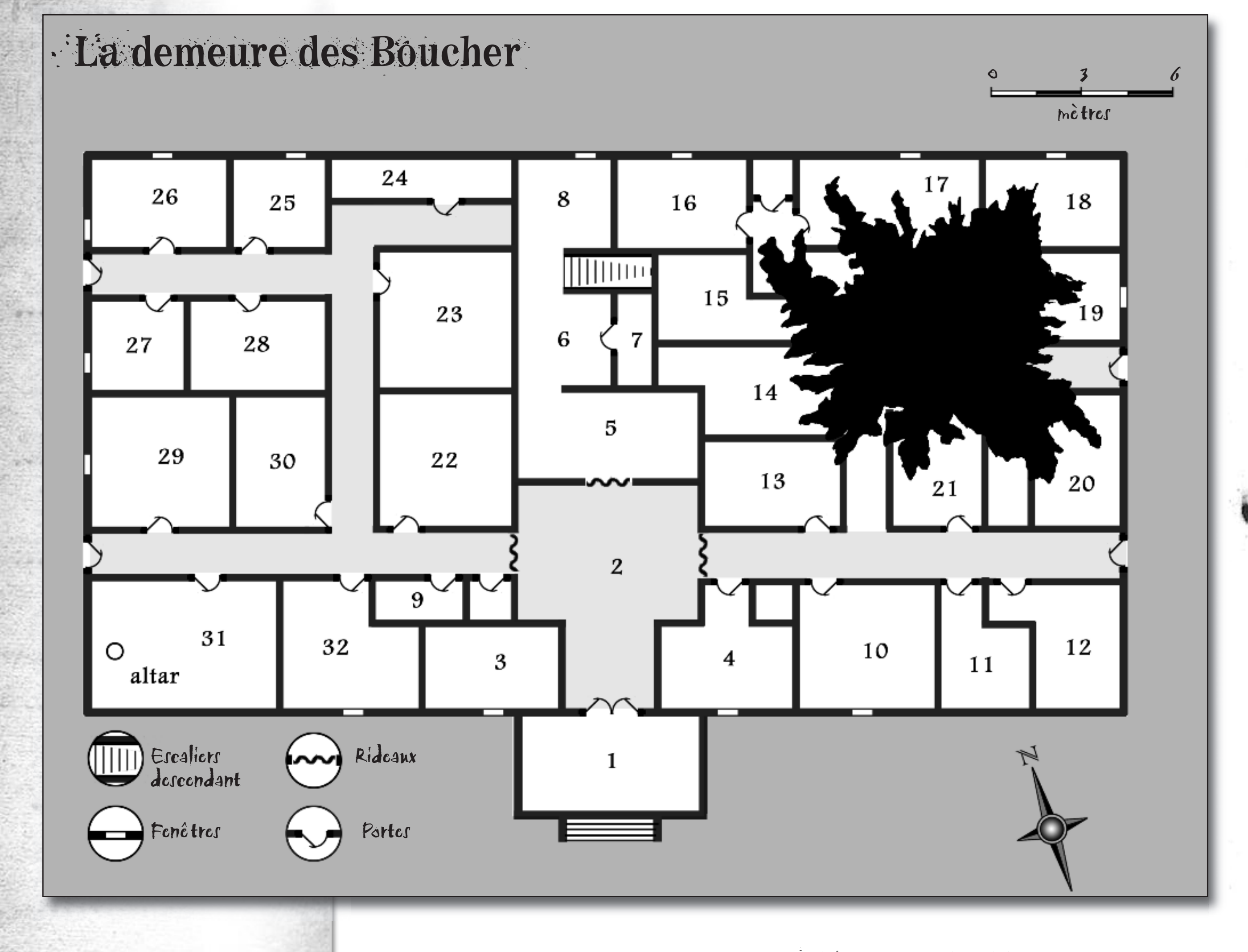


Le terrain

La pelouse est envahie par les mauvaises herbes, n'ayant pas été entretenue depuis des années. Un mur de pierre de près de deux mètres cinquante entoure la propriété, et il est impossible de voir à plus de trois à cinq mètres à travers les hautes herbes. Les arbres sont recouverts de lierre et de vignes grimpantes, et résonnent de myriades de pépiements et de froissements. Un investigateur **réussissant un test de Sciences de la vie : biologie ou zoologie** est incapable d'identifier l'espèce d'oiseau ou d'animal causant ces bruits, et sent que quelque chose ne va pas.

(1) **Le portail** : suspendus au bord du mur de pierre se trouvent les restes d'une grille de fer, torturée par les éléments et ne constituant plus un obstacle depuis longtemps.

(2) **Le cimetière** : on peut trouver dix-huit pierres tombales dans ce petit cimetière avec, ciselées dessus, des phrases telles que « Arlene Boucher, mère ». Les pierres ne portent ni phrases ni symboles religieux, chrétiens ou non. Les stèles sont couvertes d'herbes folles depuis longtemps, et beaucoup ont fini par s'écrouler. Si une tombe est exhumée au hasard, on peut voir que le cercueil à l'intérieur a été détruit et qu'aucun corps ne s'y trouve. La terre est meuble, comme si on l'avait récemment remuée.



- *Le mausolée central du cimetière est une imposante structure de marbre ; ses pierres présentent plusieurs feuilles superposées ainsi que les noms de très nombreux Boucher. Un* ***test réussi de Trouver Objet Caché*** *permet de remarquer de hideux petits visages sculptés observant les hommes entre deux feuilles de pierre*
- *Deux portes de bronze aux teintes vert de gris s'ouvrent sur l'intérieur, lequel est rempli de toiles d'araignées et envahi par une odeur riche et musquée. Au centre se dresse un unique cercueil de bronze, posé sur une table de pierre, ultime lieu de repos de Jason Boucher, 1734. Les murs comportent des niches contenant des douzaines d'autres bières sur lesquelles sont gravés les noms des morts qu'elles contiennent. A l'arrière d'un de ces compartiments se trouve un trou menant tout droit au terrier. Une puanteur fétide en émane*

(3) **Un trou** : bien caché dans les hautes herbes, ce trou de un mètre de large mène au terrier en dessous. Une puanteur infâme remonte des profondeurs, mélange de pourriture tombale et de souffre. Un **test réussi de Trouver Objet Caché** permet à un chercheur de le trouver, tandis qu'un **test d'Intuition** permet de tomber dessus directement ; dans les deux cas, le personnage doit au préalable le chercher activement dans les broussailles. Si un investigateur **réussit un test d'Écouter**, il remarque que les couinements dans les feuilles se font plus forts à l'approche du trou.

La demeure des Boucher

A la fin de l'allée de galets se trouve la vieille maison. Demeure tentaculaire, sa splendide teinte blanche a été transformée par les éléments et par l'érosion en un gris terreux. Un grand trou traverse le toit ; des parties des contours ont été carbonisés, mais des zones à l'intérieur du bâtiment semblent n'avoir été exposées que très récemment. Des fenêtres condamnées toisent les personnages comme si la maison n'était au fond qu'une bête aveugle. Une structure extérieure qui se trouvait à l'arrière (et n'est montrée sur aucune des cartes) a été rasée, peut-être par une explosion.

Au fil des siècles, la maison a reçu toutes sortes d'ajouts, toujours de façon latérale, comme si quelque loi inconnue tenait la présence d'une seule porte et d'un seul étage comme seules choses acceptables. La ligne du toit comporte de nombreuses dépressions mais le plafond des pièces situées en-dessous s'élève à chaque fois pour les rencontrer – nul grenier ni sous-pente ici. L'extérieur a été régularisé en 1895.

Quand le doute est permis, les notes faisant référence à des lieux du rez-de-chaussées parlent de « Pièces de la maison ». Celles traitant du terrier utilisent le terme « Pièces du terrier ».

(1) **Le porche** : un grand porche de bois, avec un hamac suspendu et trois fauteuils à bascule, s'étend devant la maison. Les quatre éléments de mobilier tombent en morceaux.

(2) **L'entrée et la réception** : cette grande pièce possède trois sofas et un certain nombre de petites tables. Une grande bible reliée de cuir repose sur un des meubles au centre. Inspectée, elle révèle une volée de pages entièrement blanches.

(3) **L'étude** : la porte est verrouillée. Pour en venir à bout, **opposez la FOR d'un unique investigateur à celle du bois (FOR 12) sur la Table de résistance**.

*A l'intérieur on peut trouver un bureau, un fauteuil et une étagère. Toute personne **réussissant un test de Trouver Objet Caché** découvre un compartiment secret caché dans le bureau, cachant un morceau de parchemin, une page tirée du terribles Les révélations de Glaaki. Lire la feuille rapporte 2 % dans la compétence Mythe de Cthulhu et coûte 1 point de SAN. Il est évident qu'elle provient d'une ancienne copie, traduite et rédigée à la main. Voir l'aide de jeu des **Papiers du Terrier n°2***

(4) **La bibliothèque** : la pièce est jonchée d'étagères et contient également une table et quatre fauteuils en son centre. Sur un des rayonnages se trouve le récit d'un voyage partant de Boston pour aller jusqu'à Newburyport, dans lequel le capitaine clame avoir vu des sirènes au large d'Innsmouth.

(5) **La salle à manger** : une très longue table occupe le centre de cette pièce. Un cabinet chinois vide occupe le mur nord. Au coin nord-est de la salle, cachées par des débris et enroulées dans un chiffon brun et sale, ont été déposées six cuillères d'argent, rapportant chacune 2 $ si les investigateurs décident de les revendre. Un **test réussi de Trouver Objet Caché** est nécessaire pour trouver le tissus.

(6) **La cuisine** : pas grand chose ici. A part les conserves, la nourriture qui s'y trouve a l'air d'avoir été mangée par les rats. Si les personnages **réussissent un test de Trouver Objet Caché**, ils découvrent un petit crâne ressemblant à celui d'un singe ou d'un enfant difforme. Un **test réussi de Sciences de la vie : zoologie** suggère que le crâne est réellement mal formé et qu'il appartient à coup sûr à un jeune homme ou à un nain

Les escaliers descendent jusqu'à la cave. Des empreintes de bottes cloutées descendant les marches ont marqué la poussière

(7) **Remise** : on peut l'atteindre par la cuisine. Servant autrefois de buffet, elle est aujourd'hui couverte de débris de verre. Si une personne tente de fouiller l'intérieur, elle doit **réussir un test d'Agilité -20 %** pour ne pas se couper (et subir 1D3 points de dégâts). De plus, **sur un test raté d'Intuition**, sa main est entaillée de telle façon qu'elle devient incapable de tenir une arme à feu avant d'avoir récupéré, ce qui prendra une semaine au bas mot

*Un **test réussi de Trouver Objet Caché**, effectué au cours des recherches (et peut-être au moment même où le curieux voit sa main lacérée) révèle un petit crâne, semblable à celui de la cuisine (salle 6). Si le précédent n'a pas encore été trouvé, voilà une deuxième chance de faire une telle découverte*

(8) **Salle de bain** : deux grandes baignoires et un sac de savon à lessive. On peut aussi trouver trois boîtes d'épingles à linge sans ressort.

(9) **Toilettes** : cette pièce contient seulement des toilettes hors d'état.

(10) **La salle de jeu** : une table de billard domine la pièce. Au coin sud-est se trouve un jeu d'échecs pour le moins inhabituel dont les pièces représentent des créatures étranges. Tout personnage-joueur doté d'un score d'au moins 10 % en Mythe de Cthulhu reconnaît le roi comme étant Cthulhu lui-même. Avec un score de 15 %, il identifie également les autres pièces : la reine est un sphinx sans visage, une forme ancienne de Nyarlathotep ; les fous sont des Fungi de Yuggoth, les chevaliers des Profonds et les tours d'étranges bâtiments surélevés – R'lyeh ? – Carcosa ? Avec un **test réussi de Sciences humaines : histoire**, un investigateur reconnaît certains des pions. L'un est un premier ministre anglais, d'autres représentent un chancelier allemand, un général américain... différents leaders d'importance du milieu du 19ème siècle. Les pièces d'un des camp sont d'un rose lumineux ; l'autre côté est peint dans un vert bilieux. Examiner le plateau avec soin permet d'apercevoir de vagues formes de planètes, d'étoiles et de galaxies. Ceux qui voient le jeu pour la première fois perdent 1/1D6 SAN. Si les personnages-joueurs l'emportent avec eux, ils peuvent le garder pour leur collection ou bien le vendre pour 350 $ (l'ensemble est de bonne facture).

(11) **Toilettes avec bain** : comme pour la salle 9 avec une baignoire en plus. Un rideau fermé entoure cette dernière.

(12) **Remise** : au milieu des déchets et des vieux meubles se trouve une petite boîte portant une étiquette en français : « pour l'air ; deux heures ». A l'intérieur sont disposées cinq pilules. Toute personne en avalant une devient immunisée aux effets du gaz des salles du terrier 6 et 7 pendant deux heures. L'effet commence

Ceux qui adhorent les dieux les plus sacrés qui soyent, reçoivent souvent le droit de pouvoir transcender leur simple enveloppe humayne et de devenir les mynyons de leurs seygneurs. De cela j'aye été le témoin, et grande étaye leur gloire. Car ils prennent l'apparence des hommes, et pourtant ça n'est pas l'apparence des hommes. Leur force este plus grande, et plus grande aussi este leur rapidité. Ils vivent souvent dans les grottes et les cavernes des dessous du monde, où réside aussi Y'GOLONAC, et où ceux qui connaistent la vérité peuvent les trouver.

Papiers du terrier n°2 : un passage des Révélations de Glaaki

environ quinze minutes après l'ingestion. Pour trouver la boîte il faut fouiller la pièce et **réussir un test de Trouver Objet Caché**.

(13) **Chambre** : destinée aux invités, cette pièce ne contient rien pouvant attirer l'attention. Une recherche minutieuse aidée d'un **test réussi de Trouver Objet Caché** permet de découvrir un autre crâne comme ceux des salles 6 et 7 de la maison.

(14) **Chambre** : comme la salle 13 ci-dessus.

(15) **Chambre** : cette pièce est difficile à ouvrir. Si les personnages-joueurs insistent, il leur faut une demi-heure pour y parvenir. Ils découvrent alors que la porte était bloquée par un tas de gravats empilés depuis l'intérieur. En plus des détritus, il est possible de trouver trois autres crânes mystérieux.

(16) **Chambre** : il faut pratiquement une heure aux personnages-joueurs pour se frayer un chemin dans cette pièce à cause des gravats bloquant la porte. A l'intérieur, un squelette est assis sur un fauteuil posé derrière un bureau. L'infortunée victime semble avoir été piégée suite à l'effondrement du toit. Tout investigateur **réussissant un test de Trouver Objet Caché** remarque que le cadavre ne porte aucun vêtement et qu'il est dépourvu de doigts de pied. La fenêtre a été condamnée, et le bois et les clous ont l'air assez anciens – beaucoup plus anciens que ceux des autres parties de la maison. Sur le bureau se trouve un morceau de parchemin. Voir les **Papiers du terrier n°3** ci-contre.

(17), (18), (19), (20), (21) **Pièces détruites** : ces pièces sont en ruines. Des chercheurs perdent une heure dans chacune. Un **test réussi de Trouver Objet Caché** dans la salle n°18 révèle un squelette complet de nain, surmonté d'un autre des mystérieux crânes mal formés des pièces 6, 7 et 13. Un **test réussi de Sciences de la vie : anatomie, biologie, zoologie ou de Médecine** autorise un investigateur à comprendre que le cadavre est définitivement celui d'un humain, aussi dégénéré et hideux soit-il. Il sait également qu'il s'agit là des restes d'un adulte en dépit de sa petite taille. Cette vision coûte 1/1D4 SAN. Le squelette pourrait avoir de la valeur aux yeux d'un musée d'anatomie comparative.

(22) **Chambre** : c'était en 1899 la chambre de Priscilla Boucher, la fille de Charles Boucher. Tout ce qui reste de cette époque est un lit moisi abritant un nid de rats. Si une personne dérange le matelas, les rongeurs en surgissent et tentent d'atteindre la porte. Ils sont terrifiés car les Bouchers adorent les attraper et les manger. Tenter de tuer tous les rats est inutile et impossible. Sous le lit se trouve une photographie romantique d'un jeune homme ; à l'arrière est écrit : « Pour Priscilla. Je t'aime. Philius ».

(23) **Chambre** : autrefois chambre de Charles et de Martha Boucher, il n'y a désormais plus qu'un lit en ruines et un bureau pourri. Dans les restes de ce dernier se trouvent des notes expliquant comment adresser un service à Y'golonac de façon acceptable et remarquée. Lire ce document coûte 1D3 SAN et ajoute 3 % au score de Mythe de Cthulhu.

(24) **Remise** : cette petite pièce est jonchée de détritus. Avec un **test réussi de Trouver Objet Caché**, un personnage-joueur peut découvrir une boîte. A l'intérieur se trouvent plusieurs robes noires ainsi qu'un couteau à manche d'or, destinés à la cérémonie dédiée à Y'golonac décrite dans les notes de la pièce n°23 de la maison. Les robes n'ont aucune valeur monétaire mais la lame vaut dans les 100 $ grâce à son or et au travail artistique effectué.

(25) **La nurserie** : ici, parmi les jouets en peluche et les livres de contes de fée, les investigateurs trouvent un tas de petits os dans un lit d'enfant. Ceux-ci appartenaient autrefois au jeune Philip Boucher. Certains ont été ouverts en deux, peut-être pour en prélever la moelle. Si quelqu'un les touche, ils tombent rapidement en poussière. Un **test réussi de Connaissance** suggère que ces os ont au moins vingt ans.

(26) **Le bureau d'Howard Boucher** : on peut trouver sur le bureau un journal traitant d'affaires strictement banales.

21 décembre 1899

Aujourd'hui j'ai entendu d'étranges chants provenant de l'autre partie de la maison. Je n'ai pas compris un seul mot du langage utilisé, mais celui-ci contenait trop de consonnes à mon goût. Alors que le bruit se faisait plus fort, la tempête au dehors a augmenté. Quand finalement le chant a atteint sa frénétique conclusion, un violent éclair a frappé la maison. Je me suis aussitôt rué sur la porte mais l'ai trouvée fermée. Je suis assis désormais, attendant les secours. Cela va bientôt faire huit heures.

Philius A. Eckard

Papiers du terrier n°3 : le testament de Philius A. Eckard

(27) **Toilettes avec bain** : quand des investigateurs s'approchent de cette pièce, ils entendent un bruit d'eau. Pourtant, s'ils ouvrent la porte, ils découvrent une baignoire vide et remplie de poussière.

(28) **Chambre** : voici la chambre de Philip, le plus vieux des frères Boucher. Sur le lit est ouvert le volume numéro 12 des *Révélations de Glaaki.* Il est possible d'apprendre automatiquement le sortilège Contacter une Divinité /Y'golonac en le lisant. Des pages rajoutées détaillent les sortilèges Contacter une Goule et Flétrissement.

(29) **Chambre** : cette pièce était utilisée par certains cousins des Boucher. Elle contient trois lits, une commode et une armoire. La commode comporte de vieux vêtements et un miroir à main (dans le tiroir du haut). Si les joueurs dérobent, l'objet – qui est couvert d'or – pourra être vendu 80 $ dans une boutique d'antiquités.

(30) **Prison** : cette pièce contient normalement les sacrifices destinés au temple. Les victimes sont prélevées dans divers niveaux de la société, mais aucune n'a jamais permis de remonter jusqu'aux Boucher. La salle contient deux jeux de menottes attachées à un mur.

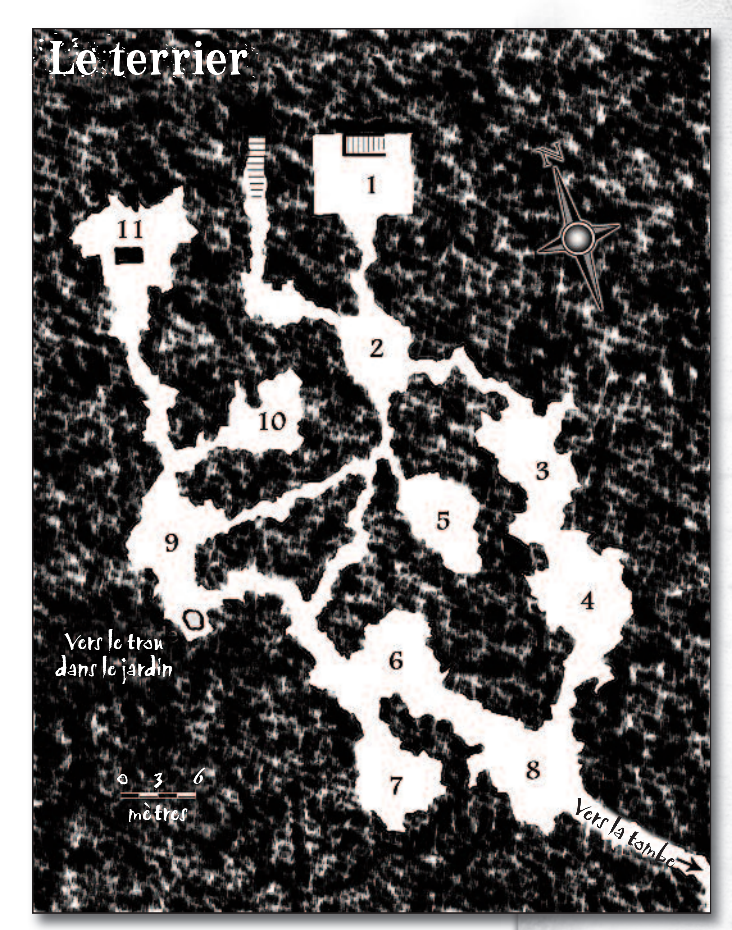
(31) **Le temple** : cette pièce est décorée d'un petit autel et de fresques bizarres. Une personne observant les murs perd 1/1D4 SAN ; un **test réussi de Mythe de Cthulhu** établit que les dessins représentent en fait le Grand Ancien Y'golonac et ses minions. Le mur ouest contient un intéressant triptyque : le premier panneau montre un prêtre se penchant au dessus d'un autel supportant un sacrifice humain. Le second panneau montre la même scène, mais le desservant a une tête réduite et son corps est plus large ; ses mains sont vastes et une ligne rouge traverse chacune de ses paumes ; des rayons jaunes semblent partir de son corps. Dans le troisième panneau, un corps luisant, dénué de tête, nu et gonflé, a remplacé le prêtre ; des bouches rouges grandes ouvertes défigurent les paumes de ses mains.
L'autel de ce temple est tâché de sang. Si quelqu'un pense à essayer, il lui est possible de faire pivoter le sommet sur le côté, révélant une volée de marches s'enfonçant dans les ténèbres (celles-ci mènent non loin de la salle n°2 du terrier).

(32) **Chambre** : c'était la chambre d'un autre Boucher. La vermine a détruit le lit et la commode. Il n'y a rien d'intéressant ici.

Le terrier

Ce niveau sent le souffre, la fumée et la pourriture. A l'exception du sous-sol, les références de cette zone sont qualifiées de « salles du terrier ».

(1) **Le sous-sol** : il fait assez sombre ici et l'air est rance. Une chaudière à charbon et un tas de combustible se trouvent dans le



coin nord-ouest de la pièce. Des escaliers mènent au rez-de-chaussée. Près du milieu du mur sud ont été placés quatre paquets de dynamite, de six bâtons chacun ; leurs amorces usées se trouvent un peu plus loin. Puisque c'est ici que Jerry Maklin a été consommé, il doit rester quelques preuves de son passage, comme une valise mâchonnée ou des clefs de voiture, pouvant éclairer les investigateurs.

*Dans le mur sur lequel la dynamite a été posée se trouve une porte secrète, cachée parmi les pierres. Un **test réussi de Trouver Objet Caché** permet de la trouver*

(2) **Le nid extérieur** : il y a 20 % de chances de trouver 1D4 Boucher ici. La pièce est couverte d'une substance gluante, de chair horriblement pourrie et d'os brisés montant jusqu'aux chevilles. Examinés, les restes sont identiques à ceux trouvés en haut, en plus frais. Si personne n'a trouvé les os du rez-de-chaussée, tout ce qui peut être dit sur ceux-là est qu'ils proviennent de petits animaux – peut-être d'un chien ou d'une chèvre.

Un passage partant de la salle n°2 du terrier et doté d'escaliers émerge dans la salle n°31 de la maison, le temple, où le sommet de l'autel peut être déplacé

(3) **Le nid intérieur** : 1D6 Bouchers se trouvent toujours ici. Si les investigateurs ont amené de la lumière, les créatures reculent dans les ténèbres et les personnages ne remarquent qu'un bref éclat gris et des couinements aigus en provenance des recoins de la salle. Les Bouchers font tout pour sortir de la pièce ; si celle-ci est blo-

quée, ils attaquent les intrus. Tirer un coup de feu les effraiera, mais 1D20 minutes plus tard les investigateurs seront attaqués par un groupe de 2D6 Bouchers attirés par l'explosion ; cette bande plus importante ne sera pas aussi facilement dissipée.

(4) **La salle boueuse** : il semble y avoir une mince couche d'eau sale dans cette pièce. Combiné avec le sol terreux, le manque de drainage a au fil du temps créé une sorte de marécage sournois. Si un investigateur entre dans cette salle et se met à fouiller (quelques bulles ou des objets pourraient attirer son attention), il doit **réussir chaque round un test de Corpulence** pour ne pas se retrouver piégé par la boue. Une fois coincé, il s'enfonce chaque round un peu plus ; en quatre rounds, il est entièrement avalé par le marécage et se noie.

*Peu importent ses efforts, il est véritablement incapable de s'échapper. Il peut seulement être secouru par une **opposition réussie sur la Table de Résistance entre les FOR combinées de ses camarades et la FOR de la boue** (celle-ci est égale à 20 + le score de TAI de l'investigateur piégé)*

(5) **L'autre nid** : 1D6 Bouchers se trouvent ici, plus tous ceux ayant fui des nids intérieur et extérieur. Ils attaquent tout intrus pénétrant dans la salle. Si les adultes sont tués, trois horribles enfants Bouchers peuvent être trouvés.

(6) **La grotte des gaz** : un gaz verdâtre, toxique, sentant la pourriture et le souffre, remplit cette pièce. Il stagne à environ un mètre du sol et monte jusqu'au plafond. Pour chaque round que passe un investigateur dans la pièce, celui-ci doit **battre avec sa CON la VIR de 13 du gaz sur la Table de Résistance**. Chaque échec coûte 1D6 points de vie ; le joueur doit alors **réussir un test d'Endurance** ou son personnage s'évanouit pour 1D6 rounds.

Si les personnages-joueurs ont avalé les pilules se trouvant dans la salle n°12 de la maison, ils peuvent respirer le gaz sans difficulté. Dans tous les cas, s'ils pensent à ramper sur leurs mains et leurs genoux, passant ainsi sous la poche contaminée, ils peuvent passer sans danger. Cependant, ils ne seront pas à leur avantage si les Bouchers attaquent

(7) **La source du gaz** : au centre de cette chambre se trouve un grand puits d'où émane une fumée verte. Il s'agit là de la source du gaz flottant dans cette pièce et dans la salle n°6 du terrier. Tout personnage-joueur entrant ici doit immédiatement **vaincre avec sa CON la VIR de 13 du gaz sur la Table de Résistance**, et devra continuer de le faire durant chaque round qu'il passera sur place. Les investigateurs ayant pris les pilules de la salle n°12 de la maison sont exemptés

- *Succomber au gaz signifie que l'investigateur perd 1D6+3 points de vie et qu'il s'évanouit durant 2D6 minutes. Un **test réussi de Premiers Soins** permet de le réveiller en moitié moins de temps*

- *Si les personnages-joueurs décident d'examiner le puits situé dans cette pièce, vous pouvez les autoriser à faire descendre une personne à l'aide d'une corde. Celle-ci disparaît rapidement dans la fumée verte ; puis, après être descendu d'une vingtaine de mètre, elle se met brusquement à crier quelque chose à propos de serpents, et la corde se détend. Le harnais peut être remonté, mais il n'y a plus personne à son bout. Si la victime avait sur elle un couteau, elle a coupé la corde qui la retenait – autrement, elle a simplement défait le nœud. Le gaz dans le puits a en fait un effet hallucinogène insidieux, suffisamment puissant pour affecter même ceux qui ont pris les pilules de la salle n°12 de la maison. Le malheureux explorateur a été submergé par les toxines et a soudain eu l'impression que la corde dans ses mains était un serpent monstrueux ; naturellement, il s'est immédiatement débarrassé de ses liens et a fait une chute mortelle. Il n'y a aucun moyen d'explorer le gouffre sans équipement spécialisé (comme un scaphandre de plongée)*

- *Un investigateur qui s'est rendu dans la salle du terrier n°6 et a respiré le gaz doit **réussir un test d'Endurance -10 %** pour ne pas succomber à ses effets hallucinogènes (les pilules de la salle n°12 de la maison empêchent cela). Pendant les trois prochaines heures, chaque fois qu'un personnage empoisonné entrera dans une nouvelle pièce du terrier, il aura 25 % de chances de subir une hallucination. Certaines descriptions de salle suggèrent une vision appropriée ; autrement, le gardien devra utiliser son imagination pour effrayer ou harasser la victime. Ne dites pas aux investigateurs ce qui est en train de leur arriver*

(8) **La salle de la goule** : cette zone est recouverte d'une couche de trente centimètres de limon, d'os et d'autres objets immondes et impossibles à identifier. Certains os proviennent visiblement de vaches et de chevaux. D'autres paraissent bien trop humains.

Dix Bouchers occupent cette pièce et attaquent immédiatement. Ils se nourrissent de tout ce qui est imaginable : de momies de la crypte, de corps du cimetière, de bétail, d'enfants sans défense, d'animaux de compagnie, de rats et même d'eux-mêmes – vous le nommez, ils le mangent. S'ils y parviennent, ils se feront un plaisir d'essayer aussi les investigateurs. Si plus de cinq d'entre eux viennent à être tués, le reste fuit à travers la sortie menant au mausolée et à l'extérieur, ou s'enfonce dans d'autres parties du terrier

(9) **La salle des racines** : cinq Bouchers se terrent au sein des épaisses racines tordues qui descendent dans cette pièce. Toute personne souffrant d'hallucinations (ou temporairement choquée) peut décider que ces excroissances sont en fait des tentacules ou des serpents, et commencer à les attaquer. Elle peut même leur tirer dessus, ou s'enfuir en hurlant. Les

Bouchers n'attaquent pas à moins qu'un des investigateurs se mette à saigner ou qu'on vienne les déranger. Si une personne se met à attaquer les racines, les créatures cachées seront certainement troublées ; quelqu'un prenant les racines pour des tentacules ou des serpents ne s'embêtera même pas à combattre les Bouchers tant qu'il ne sera pas sûr que ses adversaires imaginaires sont bien morts.

(10) **Le dernier nid** : huit Bouchers attendent ici ; ils attaquent sans hésitation mais après deux rounds de combat, ils s'arrêtent brusquement et fuient devant les investigateurs. Au même moment, les personnage entendent le « clic » si particulier d'un fusil qu'on vient d'armer. Une voix derrière eux dit « Jetez vos armes. Je ne vous ferai rien tant que vous coopérerez. Allez maintenant, suivez moi ! Vous n'avez pas idée du temps que j'ai passé à attendre que vienne quelqu'un qui pourrait me comprendre. Cela fait si longtemps ! »

Il s'agit de Philip Boucher. Il semble avoir trente ans ; ses cheveux noirs et bouclés sont beaucoup trop longs et il porte une grande barbe négligée, mais est néanmoins plutôt beau garçon. Le gardien devrait encourager les personnages-joueurs à lui obéir, étant donné qu'il les tient en joue avec son arme. Si un casse-cou tente de l'attaquer, Philip lui tire dessus – il possède la compétence Fusil de chasse à 80 %. S'il est forcé de faire feu, il pointe ensuite son arme sur les survivants : « je n'avais vraiment pas envie de faire ça et j'espère qu'il n'est pas mort. N'essayez pas de m'attaquer à nouveau, s'il vous plaît. Je ne veux vraiment pas vous faire de mal. » Philip porte également un revolver .45 chargé à la hanche. Si les personnages tentent encore de se montrer agressifs, il lance un sifflement perçant et tous les Bouchers restant se ruent par l'entrée de la salle avec un air menaçant. Au total, il y a 51 de ces monstres dans le terrier. Philip, par gentillesse, par ruse ou par force, pousse les personnages à le précéder jusqu'à la salle du terrier n°11, celle de l'autel.

(11) **La salle de l'autel** : un autel se trouve au centre de cette zone, similaire à celui de la pièce n°31 de la maison. Philip Boucher s'assoit dessus et raconte son histoire en tenant toujours son arme devant lui :

« Pendant des années, je ne sais pas combien exactement, j'ai vécu ici, en dessous de mon ancienne maison. Cela commença le jour où Père dit que nous allions appeler le Dieu Vivant. Il déclara qu'il était temps, et je n'étais pas homme à le contredire. La clocha sonna, annonçant le début du service dix minutes plus tard. Je me rendis près de la chambre de Philius – c'était un ami logeant avec nous – et rivetai la porte depuis l'extérieur. Ce n'est qu'en revenant sur mes pas que je réalisai ce que ma famille était en train d'essayer d'accomplir : nous avions prévu de faire venir une chose qui ne pouvait exister en ce monde. Je ne pus continuer, et pourtant j'étais déjà en retard, les chants avaient commencé sans moi, mais je savais que ce qui se tramait était mal. Le tonnerre frappa la maison, et j'entendis Père hurler en bas. Je courus jusqu'au temple, et toute ma famille était là, mais elle avait changé après avoir appelé Y'golonac. Ils étaient tous courbés et ils pleuraient ; quand à moi, je m'évanouis.

Ce jour maudit, tous les miens ont été changés en ces choses que vous avez vues. »



Un **test réussi de Santé mentale** est nécessaire à ce stade, sous peine de perdre 1D3 SAN. Philip continue :
« Je me suis occupé d'eux et les ai nourris, mais ce n'est pas la pire chose qui me soit arrivé. Car moi aussi, j'ai changé… »

A ce moment, Philip Boucher commence à se transformer en avatar de Y'golonac. Son

Philip Boucher

30 ans visiblement, avatar d'Y'golonac

CON	15	Endurance	75 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	40 %
Comptabilité	80 %
Crédit	01 %
Mythe de Cthulhu	40 %
Négociation	35 %
Persuasion	50 %
Psychologie	30 %
Sciences de la terre : géologie	90 %
Sciences de la vie : botanique	30 %
Sciences formelles : astronomie	30 %
Sciences humaines : histoire	75 %
Se cacher	50 %

Langues

Anglais	90 %
Français	70 %
Latin	50 %

Armes

• Fusil de chasse .20 dégâts 2D6	80 %
• Revolver .45 dégâts 1D10+2	40 %
• Bagarre dégâts 1D3	50 %

Sortilèges

Contacter une Goule, Contacter une Divinité / Y'Golonac (il n'a en fait plus besoin de lancer ce sortilège désormais), Flétrissement

corps se met à se déformer, déchirant sa chemise au passage, et à luire. Sa tête se dessèche, noircit et se réduit au point de disparaître, tandis que des mâchoires rouges s'ouvrent sur ses mains. Tous les personnages-joueurs doivent ***effectuer un test de Santé mentale*** *coûtant 1/1D20 SAN. Une personne devenant folle suite à cette vision court jusqu'à la dynamite et l'allume, détruisant la maison (et lui avec). Quand Philip commence à changer, tous les Bouchers s'enfuient. Il lui faut 3 rounds pour achever son évolution, ce qui laisse aux personnes saines d'esprit un peu d'avance pour s'en aller*

Si des personnages-joueurs restent en arrière ou tentent d'attaquer Y'golonac, le dieu réplique contre celui doté du plus haut score de Mythe de Cthulhu en utilisant un sortilège de Flétrissement avec une force de 10 points de magie.

Il attaque ensuite au hasard, soumettant ceux qu'il peut attraper à des douleurs terribles, tandis que leurs âmes sont aspirées au rythme d'un point d'INT et de POU par round. Si Y'golonac perd 75 points de vie ou plus, il s'effondre et reprend peu à peu la forme du corps de Philip Boucher.

Pour plus d'informations à propos des attaques d'Y'golonac, voir le *Malleus Monstrorum*.



Les Bouchers

Serviteurs Inférieurs

Les Bouchers sont de petits humanoïdes poilus. Ils étaient autrefois humains, mais en raison de leurs pratiques répugnantes et de leur consanguinité, ont dégénéré et ont atteint un état quasi-animal. Une fourrure emmêlée, des dents pourries et une voix aiguë et pépiante les caractérisent désormais. Les Bouchers ressemblent à de gigantesques hybrides homme-rat. Peut-être Y'golonac a-t-il, d'une façon ou d'une autre pour les créer, mélangé leur forme humaine avec celle d'un rat vorace et bavant, ou peut-être ces adorateurs corrompus ont-ils atteint cet état à cause de leur habitat préféré – les terriers obscurs et sales se trouvant sous leur ancienne demeure.

Carac.	Dés	Moyenne
FOR	2D6	7
CON	2D6	7
TAI	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Mvt.	10	

Impact moyen : -2/+0.

Compétences

Athlétisme	35 %
Écouter	50 %
Pister	35 %
Se cacher	40 %

Armes

• Morsure* dégâts 1D3	40%
• Griffes* dégâts 1D3	25%

** Un Boucher peut attaquer chaque round avec deux griffes et une morsure. S'il touche avec cette dernière, il s'accroche à sa cible et serre la prise, aggravant la blessure automatiquement au cours des rounds suivant jusqu'à ce que lui ou sa victime meure. Pendant qu'il s'accroche, sa cible et lui ont +20 % de chances de se toucher l'un l'autre, tandis que les autres personnes tentant de frapper le Boucher doivent réussir un test d'Agilité chaque fois qu'ils attaquent pour ne pas heurter leur ami à la place*

Protection : aucune

Perte de SAN : 0/1D6 points

Quelques Bouchers

(à réutiliser si besoin)

	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
FOR	03	05	06	02	07	07	10	11	05
CON	07	10	07	10	08	08	05	08	11
TAI	02	04	06	06	07	11	10	07	03
POU	14	15	12	14	04	12	09	13	10
DEX	14	15	11	10	07	15	10	09	08
Pdv.	05	07	07	08	08	10	08	08	07
Morsure 1D3	40 %	45 %	40 %	35 %	30 %	45 %	40 %	40 %	35 %
Griffes 1D3	25 %	30 %	25 %	20 %	15 %	30 %	25 %	25 %	20 %
Impact	-4	-4	-4	-4	-2	+0	+0	+0	-4

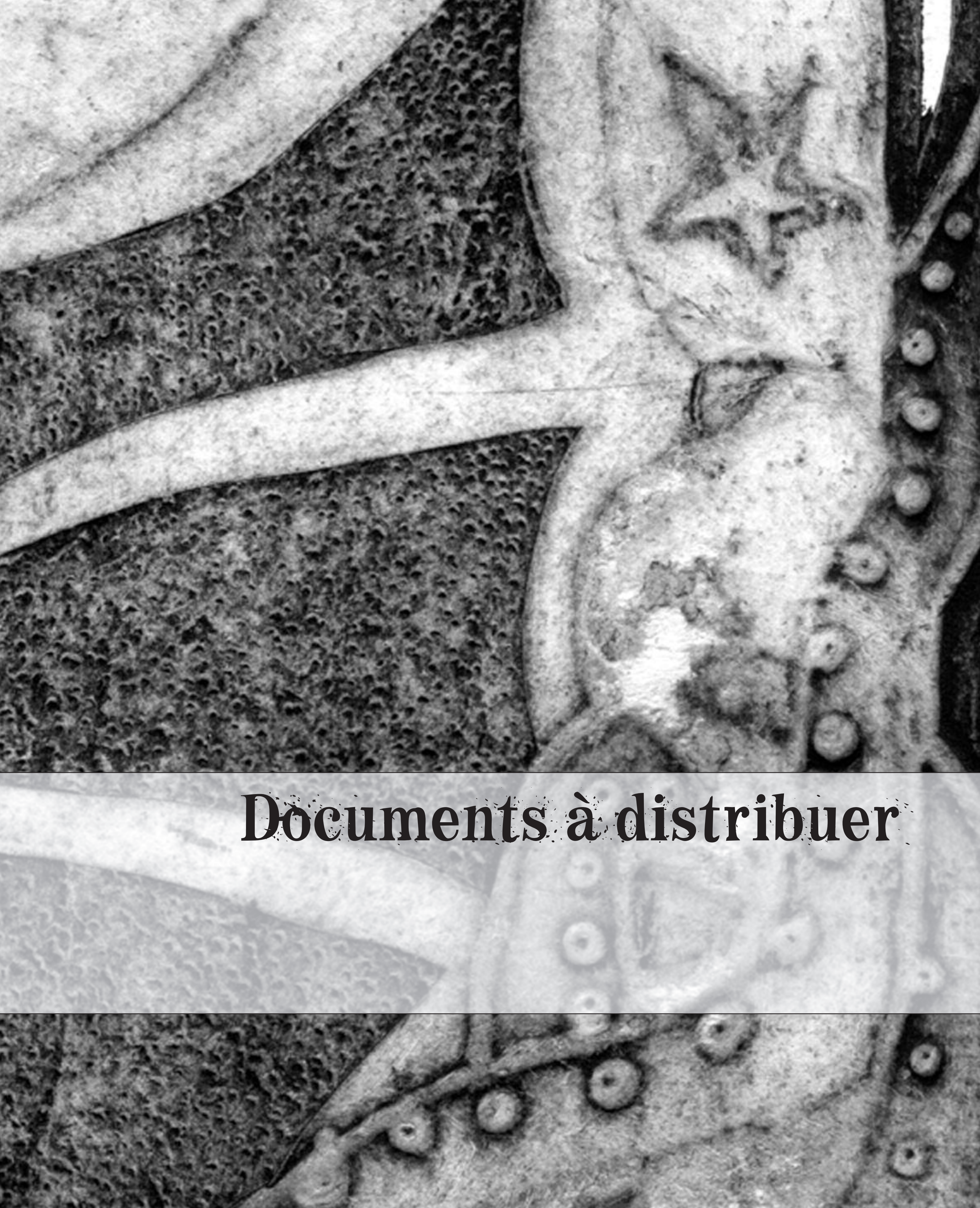
D'autres Bouchers

	10	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**
FOR	08	08	10	06	12	03	07	08	07
CON	07	08	08	06	08	05	07	03	07
TAI	08	10	11	07	08	08	03	05	10
POU	06	12	09	14	13	07	07	09	08
DEX	11	09	10	11	10	11	13	10	13
PdV.	08	09	10	07	08	07	05	04	09
Morsure 1D3	30 %	55 %	50 %	45 %	45 %	20 %	55 %	55 %	25 %
Griffes 1D3	15 %	40 %	35 %	30 %	30 %	05 %	40 %	40 %	10 %
Impact	-2	+0	+0	-2	+0	-4	-4	-2	+0

Et encore d'autres Bouchers

	19	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**
FOR	04	06	07	03	07	08	11	12	06
CON	07	10	07	10	08	08	05	08	11
TAI	03	05	07	10	08	12	11	08	06
POU	14	15	12	14	04	12	09	13	10
DEX	14	15	11	10	07	15	10	09	08
PdV.	05	08	07	10	08	10	08	08	09
Morsure 1D3	50 %	45 %	30 %	35 %	40 %	25 %	30 %	50 %	45 %
Griffes 1D3	25 %	30 %	25 %	20 %	15 %	30 %	25 %	25 %	20 %
Impact	-4	-4	-2	-2	-2	+0	+0	+0	-4





Documents à distribuer

Un homme disparaît à Cambridge

La police a aujourd'hui demandé l'aide du public concernant la déroutante disparition de M. James Clark de son domicile au 1312 Newton Circle, Cambridge, Massachusetts. L'homme a été aperçu par sa femme pour la dernière fois chez lui aux environs de dix heures dans la nuit de lundi à mardi.

M. Clark est de corpulence moyenne, a les cheveux bruns et est âgé de 34 ans. Un conducteur d'omnibus a signalé avoir vu un passager correspondant à cette description prendre la direction de Boston aux environs de 2h30 du matin. Le disparu possède un cabinet d'avocats à Boston.

Il s'agit d'un homme vif au caractère extraverti. Ses amis, appartenant à la Loge Franc-Maçonne et à l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent, ont exprimé leur inquiétude en apprenant sa disparition.

Le Boston Globe

Papiers de l'Ordre Hermétique n°2

Motivez vos employés ! Trouvez l'inspiration ! Observez !

Observer le futur
et Carl Stanford

vous présentent cette semaine

B. Ramsdale Brown
Faites des profits depuis votre jardin

Nous sommes les amis des entrepreneurs
Réunion et café tous les lundis matins, 50 cents
Les beignets sont offerts !
N°320, Back Bay Lane – 7h30 précises

Papiers de l'Ordre Hermétique n°3

Le récit de Clyde Whipple

« Avez-vous le courage d'imaginer les choses telles qu'elles peuvent être ? Telles qu'elles seront, en fait, quand la terre aura été transformée et que l'illusion de réalité aura été effacée de l'esprit des hommes par la simple annihilation de celui-ci ? Vivez-vous dans l'espoir de voir le Grand Cthulhu arpenter la terre ? Rêvez-vous du Trône d'Azathoth, de rejoindre les flutistes qui dansent à jamais en ces lieux ? Oh, purifiez-vous en ce cas, car ces choses et de plus grandes encore vous attendez, vous qui êtes membres de notre Ordre terrible ! »
– Discours d'un adorateur rapporté

« La ferme de Scott se dressait à cinq cent mètres à peine au nord du vieux cimetière anglican, près de la route de Cambridge. Ce dernier fut par la suite déplacé plus près de la baie. »
– Whipple situe la ferme sous laquelle des cavernes se trouvaient.

« Redoublant de volume, les volumineuses complaintes mordaient si cruellement nos cœurs que nous feignîmes de nous retirer de la grotte afin de pouvoir recharger nos armes dans un semblant d'ordre. L'esprit déterminé, nous revînmes alors et balancèrent une salve de tirs dans ces horreurs, puis brandîmes nos lampes pour pouvoir les examiner. Hommes dotés de plusieurs têtes ou aux membres tordus, choses ressemblant à des grenouilles et authentiques démons se tordaient et mouraient sur le sol en répandant un écœurant exsudat. D'autres gémissaient et tiraient en vain sur leurs chaînes. Nous les réduisîmes tous au silence. »
– Le groupe de Whipple découvre les cavernes.

Papiers de l'Ordre Hermétique n°1

Enfant toujours introuvable ; sa mère effondrée

Les autorités chargées de la recherche du jeune Erin O'Malley, âgé de six mois, ont aujourd'hui étendu leur enquête en lançant un mandat d'arrêt à l'encontre de Karl Sanford, résidant au 18 Trimountaine Close et dont la localisation actuelle est inconnue. Ses voisins ont apportés des descriptions contradictoires du suspect et n'ont guère eu de choses à lui reprocher si ce n'est son attitude désagréable et son goût pour le secret.
Le lieutenant inspecteur Beneke encourage toute personne connaissant cet homme à se faire connaître et effectuer son devoir envers la ville et le commonwealth. N'importe quel policier de Boston conduira ledit citoyen auprès du Lt. Beneke.
Les amis et la famille rapportent que Mrs. O'Malley est effondrée de chagrin et supplie avec la bénédiction de Dieu quiconque a pris son enfant de le lui rendre.

Le Boston Globe

Papiers de l'Ordre Hermétique n°4

Les sorcières de Boston, souvenirs d'un historien (suite)

... Ces retardataires semblaient être, aux yeux de leurs compagnons colonisateurs, hostiles aux fondements même de la Chrétienté, et des transcriptions datant de l'ère des procès aux sorcières nous montrent la confiance que ces intrus avaient en leurs sombres pouvoirs.
Bien que ces affaires se terminèrent souvent par un procès, un citoyen alarmé se dressait parfois contre eux sans le bénéficie d'une arrestation ou d'un jugement légal, comme ce fut le cas en 1721 pour le sorcier de la région de Cambridge dénommé John Scott. Scott fut attaqué et capturé, jugé coupable de sorcellerie par acclamation, brûlé vif dans un énorme feu de joie, et jeté dans une tombe anonyme et impie, tout cela en un seul jour et avant que sept heures du soir n'ait sonné. Les voisins jurèrent que l'homme avait créé des monstres et ramené des morts à la vie dans des cavernes secrètes situées sous sa ferme. Ces dernières pourraient se révéler fascinantes à explorer, mais leur localisation précise est hélas perdue depuis des siècles.

Le Boston Globe

Papiers de l'Ordre Hermétique n°5

« Les vagissements des fous ne sont que les cris de naissance de l'homme nouveau – le vieillard a disparu comme la poussière dans le vent du désert. Purifié des mensonges de l'humanité, l'homme nouveau, l'homme de ténèbres, est libre d'absorber la beauté du néant, de se glorifier dans la profonde nuit du vide absolu.

Tandis que votre inutile raison se dissout, réjouissez-vous en sachant que d'autres, provenant d'endroits aussi divers que l'Écosse, la Louisiane et le Pacifique Sud, ont arpenté la même voie, ont bu au même sang et se sont révélés dans la même perspective d'une nuit sans fin, tout comme vous... »

– Tiré d'*En passant la Porte d'Argent*

Papiers de l'Ordre Hermétique n°6

« … La vengeance est donc désormais notre devoir sacré, afin de prouver la pureté de notre objectif, de rendre manifeste la volonté de nos Seigneurs Endormis, de reprendre les obligations sacrées de la chair sans limites et de démontrer la force et la morsure de Ceux qui ont commencé à s'agiter. Devrions-nous rester immobiles, comme paralysés, quand la furie sanglante est le plaisir de Ceux dont les règnes seront sans fin ni limites ? »

– Tiré des *Mystères Sacrés du Grand Retour*

Papiers de l'Ordre Hermétique n°8

« Vous ne connaissez pas encore les vrais dieux. Tout ce que vous savez n'est que mensonges. Les Grands Anciens sont les dirigeants de l'Univers ; eux et d'autres dont vous n'avez encore jamais entendu parler seront les objets de votre adulation, de vos rivalités et de votre amour total. Vous êtes les bienheureux car ce moment pourrait bien venir si vous leur offrez votre complète dévotion, et vous adorerez, que ce soit dans la chair ou dans les Temples de R'lyeh, ceux dont la gloire dépasse votre compréhension. »

– Tiré du *Catéchisme des Chevaliers du Vide Extérieur*

Papiers de l'Ordre Hermétique n°7

Demeure des MacBain
Cannich, Écosse
12 janvier 19–

Cher M. Stanford,
salutations et félicitations

Miss Chantraine m' a mis au courant de vos récents succès et m' a parlé de l' objet que vous demandiez. Je crains qu' il ne me faille un certain temps pour le trouver, deux Américains effectuant actuellement des fouilles à l' endroit même où je crois que le site du Temple se trouve. Deux de mes gens se sont mis à leur service, et il se pourrait que ces hommes accomplissent l' ensemble du travail à ma place. Je comprends que vous soyez impatient de l' obtenir, mais je pressens qu' ici prudence et discrétion sont les meilleures façons d' agir.

Mes études avec le peuple serpent progressent de la plus satisfaisante façon qui soit. Une année de plus et elles seront terminées. Le peuple me recommande de voyager jusqu' à la Cité sans Nom pour y recevoir d' autres instructions, mais je resterai ici jusqu' à l' avoir obtenu. Quand cela sera possible, j' aimerais pouvoir recevoir l' enseignement qui m' a été proposé. Je resterai quoi qu' il en soit prêt à mener toutes les tâches que notre Ordre pourra avoir à me confier.

Vous mentionniez dans votre dernière lettre que Miss Chantraine pourra me rejoindre ici quand elle aura converti les meneurs de la Thule Bruderschaft. Je crains que les Allemands ne soient bien trop en colère contre les Français en ce moment pour pouvoir l' écouter. Pourrais-je vous suggérer de demander à Helmut Grosmann de reprendre le flambeau ? Je sais qu' il n' a pas été en Allemagne depuis près de deux-cents ans, mais à moins que vous n' ayez une autre personne en tête, je pense qu' il serait le mieux placé pour accomplir cette tâche.

J' abonde dans votre sens concernant l' Ordre des Templiers d' Orient ; celui-ci ne contient pas le genre d' individus que nous recherchons. Ils ne sont pas prêts à s' ouvrir aux vérités supérieures. Vous pourriez néanmoins suggérer à nos collègues allemands que des individus membres de cet ordre pourraient être envisagés, avec prudence bien sûr, comme adorateurs potentiels des vrais Dieux.

Je ne suis guère familier avec l' Ordre Hermétique de l' Aube Dorée ou avec l' Astrum Argentinum et ne peut vous donner nulle recommandation. Je continue de me charger de votre requête auprès de notre groupe londonien et les ait enjoint à entrer en contact avec vous. J' ai pu parler avec un certain M. William Seabrook, lequel m' a dit que M. Aleister Crowley, associé aux deux groupes (ou du moins l' ayant été), pouvait détenir des pouvoirs occultes. Nous devrions peut-être contacter cet homme.

Je crois savoir que M. Scott est en charge du projet concernant votre région. Veuillez s' il vous plaît lui présenter mes amitiés. Je ne l' ai pas vu depuis la Grande Guerre. Peut-être pourront-nous nous croiser l' année prochaine.

Papiers de l'Ordre Hermétique n°9



Papiers du futur n°2 : dessin du Disque de R'lyeh

RAPPORT

BELPHEGOR SIGNALE SON ECHEC CONCERNANT LA DECOUVERTE DU DISQUE EN ECOSSE. LUI ET LES CHEVALIERS DU VIDE EXTERIEUR RISQUENT DE DEVOIR TUER D'AUTRES INTRUS. LES INFORMATIONS REÇUES INDIQUENT QUE L'ARC DE VLACTOS POURRAIT SE TROUVER EN CALIFORNIE. TOUJOURS AUCUN RESULTAT PROBANT DANS L'ÎLE DE PÂQUE. TERMINE.

Papiers du futur n°3

Un missionnaire renégat du nom de Whateley se rendit auprès d'une petite tribu indienne connue sous le nom de Hotethk et resta avec eux de 1837 à 1843, date à laquelle il s'évapora. Peu après, la tribu elle-même se dispersa, ses anciens ayant apparemment disparu ou péri. Le groupe était réputé pour ses rites païens particulièrement sauvages, rites que Whateley semblât avoir encouragés. Il amena aux indiens ou trouva avec eux une étrange structure qu'il appelait l'Arc de Vlactos, laquelle était selon lui liée à des démons aériens non-chrétiens. Les seuls autres faits connus se rapportant aux Hotethk concernaient leur création de poupées Kachina permettant d'abriter l'âme des démons et leur adoration de dieux dont on ne trouvait mention nulle part ailleurs en Californie, tels que le dieu-serpent Yigg et le dieu cornu Shoob Niggeratt. Ces indiens résidaient dans le Canyon du Diable, au cœur du Désert Mojave.

– Extrait de *Dans la vieille Californie*, par A. Smith,
aucun distributeur, aucune référence au Mythe, propos datés de 1884

Papiers du futur n°4



Cher __________

Je me sens pour le moins ridicule en vous demandant votre aide, mais j'ai tout simplement besoin de votre avis concernant une certaine affaire. Il me serait inutile de me rendre auprès de la police, n'ayant pas la moindre preuve d'une quelconque activité criminelle. J'ai entendu parler de vos actions à l'encontre du Crépuscule d'Argent, et j'espère qu'il vous sera au moins possible de me conseiller. Je vous en serai infiniment reconnaissant.

Il y a environ une année de ça, une organisation appelée Observer le futur est venue à New York. Elle se présentait comme un groupe associatif d'hommes d'affaires, et promettait d'inspirer et d'aider matériellement tout ceux qui la rejoindraient. Il y a huit mois, j'intégrais ce groupe pour ne le quitter que le mois dernier.

Le meneur de l'organisation semble être un homme du nom de Lostalus Black, mais le groupe est si remarquablement discret que je n'ai pour soutenir mes convictions que sa manière d'être et de se comporter. M. Black clame être un psychologue doué. En soumettant nos esprits intelligents et sophistiqués à d'étranges conditions psychologiques, il prétend que notre créativité se verra libérée et que par le biais de méthodes métaphysiques il lui sera possible de mettre en œuvre toutes sortes de merveilles bien réelles. Il raconte également que nous partagerons tous les grandioses découvertes qui ressortirons de tout cela. Nous nous rencontrons donc régulièrement et payons une certaine somme destinée à soutenir les organisateurs.

L'aura psychologique créée par M. Black est assurément des plus étranges. Il commence la séance en se tenant debout sur un podium tandis que nous autres (les participants) nous voyons demander de méditer sur certaines formes et conceptions géométriques. Une feuille comportant les diagrammes des éléments susmentionnés est remise à chacun des membres au début de la réunion. Pendant que nous méditons, M. Black commence à entonner une sorte d'invocation pleine de syllabes insensées. Il prétend que ces syllabes ont été soigneusement choisies pour entraîner une réponse subconsciente adéquate de notre part. Tout en chantant, il commence à gesticuler de façon démente et nous nous voyons bientôt demander de commencer à entonner notre propre litanie.

Ong D'acta Linka,
Neblod Zin, Neblod Zin,
Ong D'acta Linka,
Yog-Sothoth, Yog-Sothoth,
Ong D'acta Linka,
Yarl M'ten, Yarl M'ten.

Nous répétons ces paroles insensées pendant quarante-cinq minutes voire une heure. M. Black continue de gesticuler avec énergie et d'émettre d'étranges sons jusqu'à ce qu'il paraisse atteindre quelque climax ; il utilise alors quelques tours de passe-passe - toujours les mêmes, bien que superbement accomplis. Puis il nous fait signe de nous arrêter, et nous nous voyons offrir du thé ou du café. Plusieurs hommes à l'air brutal assistent M. Black quand il le faut, avec deux individus bien plus fréquentables, messieurs Bryan Slim et Carl Stanford.

Papiers du futur n°1 : Une lettre de David Lee

En plus des réunions mensuelles que j'ai décrites ci-dessus, nous avons également droit à des séminaires d'inspiration en cours de semaine, animés par divers invités. M. Slim semble être l'homme chargé de l'organisation de ces meetings ainsi que des réunions ésotériques mensuelles. Ce qui m'a rappelé vos noms est le fait que certains des animateurs nous ont vivement encouragés à rejoindre une loge fraternelle dans le but d'élargir notre cercle d'amis et de nous faire de nouvelles et solides relations commerciales, mentionnant à plusieurs reprises la loge du Crépuscule d'Argent en tant qu'excellent choix potentiel.

Je dois avouer que les méthodes de Lostalus Black semblent fonctionner. L'organisation vend plusieurs artefacts extraordinaires qu'elle prétend avoir ramenés du futur grâce à nos efforts mentaux. J'ai vu plusieurs raisons de croire en ces élucubrations. Deux mois après que j'aie commencé à participer aux réunions, M. Black est venu me voir avec un objet proprement incroyable qu'il m'a permis d'acheter pour 100 $. Permettez-moi de vous dire qu'il les vaut largement ! Je vous le montrerai si vous venez me voir. De nombreux objets portent des copyright, des marques de fabrique ou des dates les reliant au futur.

En ce qui concerne mes raisons de douter de M. Black : après chaque réunion au cours de laquelle nous effectuons les chants, je suis victime de migraines et de nausées pendant plusieurs heures. J'ai remarqué que depuis que j'ai rejoint le groupe, j'ai perdu une partie de ma vitalité et de ma force, et me sens désormais comme si ma santé avait commencé à se détériorer. Je serais bien incapable de prouver le lien que cette sensation a avec Observer le futur mais le doute me paraît permis, d'autant que j'ai pu constater que mes connaissances au sein du groupe souffraient des mêmes symptômes. Une autre raison de douter de Lostalus Black est sa garde armée et le secret qu'il cultive autour de sa personne et de son organisation. Ses hommes ne parlent pas l'anglais, pas même de façon rudimentaire, et leur comportement brutal n'inspire certainement pas la confiance, pas plus que ne le font les robes et les fez flamboyants dont il se vêt parfois.

J'aimerais que vous et vos amis veniez participer à quelques réunions. J'espère que vous pourrez révéler le mensonge que cache cette organisation ou au contraire constater son authenticité. Si elle devait être véridique, j'aimerais être rassuré sur ce sujet afin de pouvoir à nouveau la rejoindre et continuer d'enchérir sur les fabuleux artefacts qu'elle propose.

Je vous adresse mes plus sincères espoirs

David Lee

H.M. Hancock
Maison Hancock
Cannich, Écosse
12 mai 19–

Cher Jacob,

Mes salutations distinguées, Jacob, et mes plus profonds respects envers ton père. J'espère pouvoir être des vôtres en automne s'Ils ne me trouvent pas avant que j'aie pu quitter l'Écosse.
Je sais que ni toi ni ton père n'avez jamais cru à la moindre des légendes dont je vous ai rabattu les oreilles, mais je n'ai nulle autre personne vers qui me tourner. Si ma vie a la moindre valeur à tes yeux, veuille, s'il te plaît, me rendre ce service :
J'ai grand besoin d'un artefact qui, je le crois, pourrait être trouvé dans le musée de l'université Miskatonic d'Arkham, dans le Massachusetts. L'objet en question est une petite pierre vert-grisâtre sculptée ayant la forme d'une étoile à cinq branches. J'espérais pouvoir en trouver une lors de mes fouilles, mais je crains que les travaux ici n'aillent pas suffisamment vite et qu'Ils obtiennent leur aide surnaturelle avant que je puisse trouver une pierre étoilée.
Je te supplie de faire tout ton possible pour obtenir cet objet ; si d'aventure tu apprends que quelque chose m'est arrivé entre temps, acquiers la pierre pour toi-même, car Ils seront sur tes traces avant peu.

Ton oncle,
Henry Hancock

P.S. - mon père est mort dix ans avant l'envoi de cette lettre. Les mots y faisant référence sont en fait un code convenu entre Henry et moi prouvant l'authenticité et l'urgence du message – Jacob Hancock.

Papiers de Cannich n°1

H.M. Hancock
Maison Hancock
Cannich, Écosse
14 mai 19–

Cher Jacob,

J' ai bien peur que ce message ne soit le dernier que tu obtiennes de ma part avant longtemps. A moins de parvenir à fuir cet endroit, les Fils de Yog-Sothoth seront sur moi. Lorne a découvert que Belphegor était le meneur du groupe et il craint qu' Ils ne soient au courant de nos découvertes. Margaret m' a apporté une pierre étoilée ; s' il te plaît, essaye d' en trouver d' autres encore, j' ai besoin de toute l' aide possible.
Le premier morceau a été dérobé sur le chantier de fouilles la nuit dernière, mais ils n' auront jamais le deuxième. Je l' ai bien caché et ne le Leur remettrai jamais. Si nous ne connaissons pas la raison pour laquelle ces fragments sont recherchés, nous pensons qu' il en existe trois en tout.
Adam a disparu aujourd' hui. Il est passé me voir hier soir, mais ce matin Fergus m' a dit que mon vieil ami lui avait remis ses clefs et était parti tard dans la nuit. Adam a peur du noir depuis le drame africain de l' année dernière, il est donc impossible qu' il soit parti de sa propre volonté.
J' ai bien peur qu' il ne soit tombé sur les hommes de Belphegor. Lorne n' a pas encore été mis au courant de la disparition de mon ami ; je crains que la nouvelle ne soit trop lourde à porter pour le vieil homme.
Tous nos problèmes ont commencé avec l' arrivée de la Française. Je vais devoir aller la trouver dans la matinée.
Assure-toi de récupérer dès que possible une pierre étoilée pour ta propre personne et de la conserver en permanence sur toi.

Mes amitiés à ton père

Ton oncle,
Henry Hancock

P.S. : les noms « Fils de Yog-Sothoth » ou « Belphegor » ou bien encore « la Française » n' ont aucun sens pour moi. J' aurais mené ma propre enquête sans cette maudite goutte – Jacob Hancock

Papiers de Cannich n°2

Henry Hancock
Maison Hancock
Cannich, Écosse
16 mai 19–

Mon très cher Jacob,

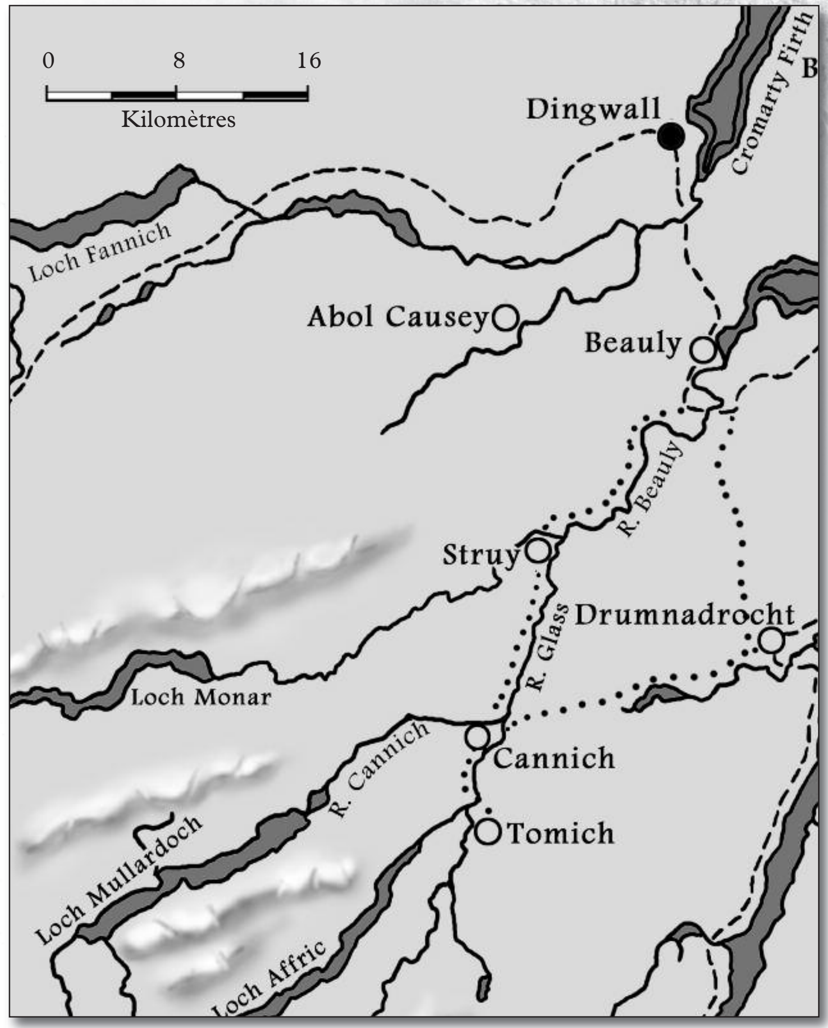
Toutes mes craintes se sont révélées infondées. Si mes dernières lettres ont pu indiquer quelques problèmes, j'espère que tu pourras m'en pardonner. Je réalise désormais que mon imagination s'était emballée. Il n'y a jamais eu le moindre danger.
Adam et moi repartons pour l'Afrique ce matin même et serons donc injoignables pendant quelques temps sans qu'il y ait la moindre raison de s'en alarmer. Nous pouvons prendre soin de nous-mêmes. Nous sommes en fait tombés sur une incroyable découverte et devons retourner examiner certains de nos anciens travaux.

Mes salutations au reste de la famille

Avec mes plus profonds respects,
Henry M. Hancock

P.S. : cette lettre ne provient pas d'Henry. Mes soucis en ce qui concerne la vie de mon oncle sont basés sur la fausseté évidente de cette lettre. Adam avait été terrifié par quelque chose qu'ils avaient découvert en Afrique et jamais il n'aurait pu être persuadé de retourner sur le continent, surtout pas sur le lieu même de leurs fouilles – Jacob Hancock.

Papiers de Cannich n°3



Papiers de Cannich n°9

Presque aucun cas de sorcellerie ne semble avoir été signalé dans les Highlands de l'Ouest au cours des 400 dernières années. En mars 1620 Anne de Chantraine fut arrêtée et condamnée pour sorcellerie dans la ville d'Inverness. C'était une fille âgée de 17 ans, pleine de vie, intelligente et d'une trop grande beauté.
Anne fut détenue en prison pendant une année avant d'être torturée par trois fois. Ces interrogatoires eurent lieu après qu'elle eut entièrement confessé les actes maléfiques qu'elle était supposée avoir commis. Elle resta enfermée pendant une autre année avant d'être brûlée vive le 18 octobre 1622. Le prêtre présent à l'exécution écrivit que « la prisonnière était stupide et ne comprenait pas ce qu'elle disait, bien qu'elle semblât par moment étonnamment cultivée et intelligente. Une fille aussi laide et perverse méritait de mourir. Ses histoires de folie ne me trompèrent à aucun moment. »

– Extrait de *Grandes Sorcières d'Angleterre*, Alphonse Debeers, 1912

Papiers de Cannich n°7

Retour d'un explorateur du Bassin du Congo

Henry M. Hancock a débarqué récemment à Southampton après une expédition de deux mois quelque part le long du versant du Fleuve Congo.
L'archéologue accompli a indiqué que lui et le Dr Adam Chisholm avaient réussi à trouver des éléments se rapportant à un lieu sans nom que le docteur a qualifié d'« endroit semi-mythique ». En raison de la malencontreuse maladie du Dr Chisholm, l'expédition a dû être interrompue ; la publication de leurs découvertes devra donc attendre un nouveau voyage dans les canyons des Iturikendi.
Les deux partenaires envisagent une nouvelle expédition pour l'année suivante. Entre temps, ils entendent bien profiter de l'air vivifiant et des vertus revigorantes de l'Écosse en se reposant près d'Inverness.
M. Hancock a refusé de commenter un article récent et grotesque apparu dans un quotidien londonien, *Le Scoop*, excepté pour fustiger « la personne responsable » d'avoir attribué des délires aussi démentiels à son ami et partenaire souffrant, le Dr Chisholm.

– Acte de conférence de la Royal Geographical Society

Papiers de Cannich n°4

Extrait du *London Scoop*

Dr Chisholm : il est absolument impossible de se repérer dans une forêt humide. Une armée serait nécessaire pour parvenir à se frayer directement un chemin à travers. Il est donc indispensable d'aborder cet endroits de biais, en direction du Nord, avant d'effectuer un cercle vers le bas jusqu'au sommet du bassin versant, en tirant avantage du courant du fleuve pour se laisser porter jusqu'aux canyons.
Le Scoop : c'est dans ces canyons inexplorés que vous avez fait la rencontre d'un nouveau danger, n'est-il pas monsieur ?
Dr Chisholm : (frissonnant visiblement) oui. L'expérience a failli me rendre fou. Être obligé de passer au cœur même des atrocités issues du fleuve était proprement terrifiant. Ces choses ressemblaient à des sangsues mobiles mais en bien plus grand, la taille d'un cheval en fait. Seigneur ! Et c'étaient d'excellentes nageuses. Une seule d'entre elles pouvait vider un homme de son sang aussi vite que vous ou moi pourrions dépecer un lapin.
Le Scoop : effrayant ! Et pourtant vous envisagez d'y retourner ?
Dr Chisholm : mon bon ami Hancock le désire ardemment, et j'ai pris l'habitude de me fier entièrement à son jugement. D'ici l'année prochaine mes mains seront redevenues suffisamment sûres pour pouvoir repartir en exploration.

– Extrait de « Les terreurs du bord du monde », *London Scoop*

Papiers de Cannich n°5





Pour meurtre et kidnapping



Connu seulement sous le nom de « Belphegor »
Récompense de £1250 pour toute information permettant sa capture

Date de naissance : env. 1890
Lieu de naissance : inconnu
Mâle de corpulence moyenne
Supposé avoir récemment résidé à Londres
Toute personne détenant des informations concernant la localisation de ce criminel doit immédiatement alerter les autorités locales ou envoyer un télégramme à New Scotland Yard.

Papiers de Cannich n°6

Membres de l'assemblée

D. MacBain (FdYS)
F. MacInnes (GdPA)
W. MacMurdo (GdPA)
T. Hayes (GdPA)
J. MacQuarrie (GdPA)
A. MacGillivray (ChevVExt)
I. MacLennan (ChevVExt)
M. MacNair (GdPA)
A. MacQuarrie (ChevVExt)
W. Wassle (GdPA)

Papiers de Cannich n°11

« A Édimbourg, en 1745, Anne de Chantraine, une jeune fille à peine sortie de l'adolescence, fut arrêtée pour sorcellerie. Elle fut relâchée plus tard, cette même année, sur ordre d'un puissant seigneur des environs. »

– Extrait de *Frères de l'Occulte*, Clive Waite Jr., 190

Papiers de Cannich n°8

« Un excellent exemple de groupe picte maléfique est celui du Loch Mullardoch en Écosse. Ces hommes adoraient l'entité connue ailleurs sous le terme de Démon Sultan mais, comme dans d'autres lieux, pratiquaient leurs rites en obéissant à des êtres d'une espèce plus ancienne et plus maligne. En fait, je sais de source sûre que les survivants de l'ère pré-humaine des reptiles arpentent encore la Terre aujourd'hui.
Un autre endroit où de telles créatures pourraient bien résider se trouve en Amérique du Nord, où les Grands Anciens étaient adorés bien avant la venue de Christophe Colomb. Je pense notamment à plusieurs lieux situés dans la province espagnole d'Alta California. »

– *Cultes Innomés*,
version et traducteur inconnus

Papiers de Cannich n°10

re : l'expédition au Loch Mullardoch

Namatian mena ses troupes dans une attaque par l'Est tandis que Marcus se glissait à l'intérieur par l'Ouest. Tous deux se retrouvèrent dans le temple même où les derniers gardes avaient été tués, mais Belphegor avait réussi à fuir par une porte menant dans un autre monde.
Marcus trancha en deux avec son épée les prêtres serpents et Namatian tenta de briser le disque doré. Tous ses efforts échouèrent jusqu'à ce que son ami lui prête sa lame ; l'arme passa au travers de l'objet et en quelques coups celui-ci fut brisé en trois sections. Namatian commençait à allumer un feu pour faire fondre le disque quand une bête gigantesque descendit des montagnes et attaqua les derniers soldats. Le monstre pouvait soigner ses blessures aussi vite qu'elles lui étaient infligées, mais Marcus découvrit un prêtre serpent qui avait échappé au massacre de ses compagnons ; quand il le tua, la chose devint folle. Le sol commença à trembler et le temple s'effondra, écrasant tout le monde à l'exception de Marcus qui s'était aventuré dans la porte menant dans un autre monde. Le reste de l'expédition périt sous les décombres.

Une histoire intéressante, n'est-il pas Éminence ? J'ai vérifié plusieurs de ses éléments. Platorius Nepos était le gouverneur de l'Angleterre durant la période indiquée et le Mur d'Hadrien avait été construit entre 122 et 126 après J.C. Hormis ces quelques faits, peu de choses ont pu être retrouvées. J'espère toutefois que vous aurez apprécié ce récit, bien que je craigne de n'être qu'un piètre conteur.
Mes prières, comme toujours, s'adressent au succès continu de nos effort pour amener le salut sur nos compagnons.

Sincèrement,
Andrew MacBride

Papiers de Cannich n°14, traduction du père MacBride plus note pour le cardinal

Un récit de l'expédition au Loch Mullardoch

Quand Marcus se retrouva au cœur d'une profonde forêt au lieu du temple, son premier désir fut de revenir sur ses pas et d'aider ses compagnons, mais l'effondrement du lieu sacré avait détruit la porte ; il ne pouvait plus y retourner.
Avec le temps il découvrit les habitants de la forêt et se lia d'amitié avec eux. Il devint membre d'un clan et épousa la fille d'un des indigènes avec laquelle il eut deux fils et une fille. Marcus apprit à sa famille à parler sa langue et tenta d'utiliser ses connaissances en ingénierie pour l'aider mais le clan vivait dans la liberté de la forêt et n'avait nul usage des routes et des ponts. Ils ne firent au fond que construire de petites demeures pour dormir par temps humide ou froid. Plusieurs années passèrent avant que des problèmes ne viennent troubler cette harmonie.
Une nuit, le peuple serpent vint avec l'argent et le feu et tua la plupart des membres du clan. Ils amenèrent avec eux de monstrueux êtres sombres et serpentins dotés d'ailes de chauve-souris dont le corps semblait se tordre et se métamorphoser constamment. Marcus tua une de ces créatures avec son épée mais un homme-serpent lui planta une dague dans le dos.
Dès que le Romain tomba, les attaquants s'enfuirent. Cette nuit vit sa femme et ses fils mourir, mais lui vécut encore plusieurs semaines et il put enseigner à sa fille comment utiliser l'épée afin qu'elle puisse défendre le clan si une autre attaque advenait.
Ici s'achève le récit de Marcus Arturus. Nul ne sait comment il nous parvint.

Une histoire intéressante, n'est-il pas Éminence ? J'ai vérifié plusieurs de ses éléments. Platorius Nepos était le gouverneur de l'Angleterre durant la période indiquée et le Mur d'Hadrien avait été construit entre 122 et 126 après J.C. Hormis ces quelques faits, peu de choses ont pu être retrouvées. J'espère toutefois que vous aurez apprécié ce récit, bien que je craigne de n'être qu'un piètre conteur.
Mes prières, comme toujours, s'adressent au succès continu de nos effort pour amener le salut sur nos compagnons.

Sincèrement,
Andrew MacBride

Papiers de Cannich n°15 – Transcription partielle et lettre, tapées par le Dr Kennedy

Un récit de l'expédition au Loch Mullardoch

Marcus Arturus, ingénieur pendant quatre ans sur le grand mur qui fut nommé d'après l'empereur Hadrien, cherchait un moyen de rentrer à la villa de sa famille à Rome quand Platorius Nepos, gouverneur de l'île de Bretagne, arriva au camp.

Deux semaines plus tard, Marcus et une centurie entière de légionnaires se dirigeaient vers le Nord, en plein cœur du territoire picte. Les troupes étaient menées par un centurion nommé Namatian, un vétéran de nombreuses campagnes qui avait été placé entièrement sous les ordres de Marcus – excepté bien sûr pour tout ce qui touchait aux batailles.

Platorius Nepos avait demandé, et non pas ordonné, à Marcus de poursuivre un homme nommé Belphegor et de le ramener pour qu'il soit jugé.

Marcus devait également tenter de retrouver un disque doré doté de gravures alambiquées et de runes étranges dont il devait détruire la magie en le mettant à fondre. La seule présence du gouverneur indiquait l'urgence de la mission, mais le fait d'envoyer une centurie toute entière au cœur des terres pictes au nord du mur à une époque où les soldats manquaient cruellement ne cessa d'étonner toutes les personnes qui en entendirent parler.

Les Romains faillirent attraper Belphegor sur les rives d'un petit cours d'eau dont les eaux étaient noires de tourbe (il est possible qu'il s'agisse de la région connue sous le nom de Blackburn, terme qui signifie « Noir courant »). Les soldats s'étaient séparés pour pouvoir encercler le camp de leur cible quand ils furent à leur tour attaqués par une grande troupe de Pictes peinturlurés. La moitié des légionnaires furent tués avant que Namatian ne parvienne à les regrouper. Marcus sauva le centurion quand celui-ci tomba sous un véritable essaim de sauvages armés de dagues. Une fois les soldats regroupés, les Pictes se retirèrent, mais Belphegor avait entre temps réussi à s'enfuir ; les Romains continuèrent donc vers le Nord sur les traces de leur proie.

Marcus se rendit seul au camp principal des Pictes et, après avoir remis des présents à leur chef, expliqua la nature de son expédition, mais les sauvages le capturèrent et l'enfermèrent dans une de leur huttes. Ils l'auraient sans doute tué sans l'arrivée bienheureuse d'un homme saint, un certain John, que les Pictes respectaient et craignaient. John demanda aux sauvages de relâcher leur prisonnier et de lui rendre ses affaires, et les brutes obtempérèrent de mauvaise grâce. John et Marcus parlèrent ensuite tous deux pendant de nombreuses heures et, quand ils se séparèrent, le saint homme laissa à son ami une épée.

A partir de ce moment, les Pictes ne causèrent plus de problèmes à l'expédition. Ils lui prêtèrent même des guides et des pisteurs et envoyèrent des messagers en amont pour avertir les autres villages que ces Romains étaient des amis des Immortels et ne devaient pas être blessés. Et pourtant Belphegor continuait de les déjouer car il avait l'aide du peuple serpent qui était à l'époque suffisamment puissant pour défier les Pictes.

De nombreux mois de recherches et d'informations prises auprès des sauvages entraînèrent l'expédition dans les profondeurs des Highlands où elle put enfin affronter Belphegor sur les rives d'un lac. Le peuple serpent possédait là un temple dédié à son « Aesathog le Grand », construit sur le rivage avec des pierres prélevées à la montagne avoisinante. Autour du temple se trouvaient d'autres bâtiments de pierres qu'utilisaient Belphegor et une tribu locale de Pictes qui adoraient le même dieu que les serpents.

Namatian mena ses troupes dans une attaque par l'Est tandis que Marcus se glissait à l'intérieur par l'Ouest. Tous deux se retrouvèrent dans le temple même où les derniers gardes avaient été tués, mais Belphegor avait réussi à fuir par une porte menant dans un autre monde.

Marcus trancha en deux avec son épée les prêtres serpents et Namatian tenta de briser le disque doré. Tous ses efforts échouèrent jusqu'à ce que son ami lui prête sa lame ; l'arme passa au travers de l'objet et en quelques coups celui-ci fut brisé en trois sections. Namatian commençait à allumer un feu pour faire fondre le disque quand une bête gigantesque descendit des montagnes et attaqua les derniers soldats. Le monstre pouvait soigner ses blessures aussi vite qu'elles lui étaient infligées, mais Marcus découvrit un prêtre serpent qui avait échappé au massacre de ses compagnons ; quand il le tua, la chose devint folle. Le sol commença à trembler et le temple s'effondra, écrasant tout le monde à l'exception de Marcus qui s'était aventuré dans la porte menant dans un autre monde. Le reste de l'expédition périt sous les décombres.

Quand Marcus se retrouva au cœur d'une profonde forêt au lieu du temple, son premier désir fut de revenir sur ses pas et d'aider ses compagnons, mais l'effondrement du lieu sacré avait détruit la porte ; il ne pouvait plus y retourner.

Avec le temps il découvrit les habitants de la forêt et se lia d'amitié avec eux. Il devint membre d'un clan et épousa la fille d'un des indigènes avec laquelle il eut deux fils et une fille. Marcus apprit à sa famille à parler sa langue et tenta d'utiliser ses connaissances en ingénierie pour l'aider mais le clan vivait dans la liberté de la forêt et n'avait nul usage des routes et des ponts. Ils ne firent au fond que construire de petites demeures pour dormir par temps humide ou froid. Plusieurs années passèrent avant que des problèmes ne viennent troubler cette harmonie.

Une nuit, le peuple serpent vint avec l'argent et le feu et tua la plupart des membres du clan. Ils amenèrent avec eux de monstrueux êtres sombres et serpentins dotés d'ailes de chauve-souris dont le corps semblait se tordre et se métamorphoser constamment. Marcus tua une de ces créatures avec son épée mais un homme-serpent lui planta une dague dans le dos.

Dès que le Romain tomba, les attaquants s'enfuirent. Cette nuit vit sa femme et ses fils mourir, mais lui vécut encore plusieurs semaines et il put enseigner à sa fille comment utiliser l'épée afin qu'elle puisse défendre le clan si une autre attaque advenait.

Ici s'achève le récit de Marcus Arturus. Nul ne sait comment il nous parvint.

Papiers de Cannich n°13 – Le manuscrit latin, trouvé et traduit par L. MacParlan

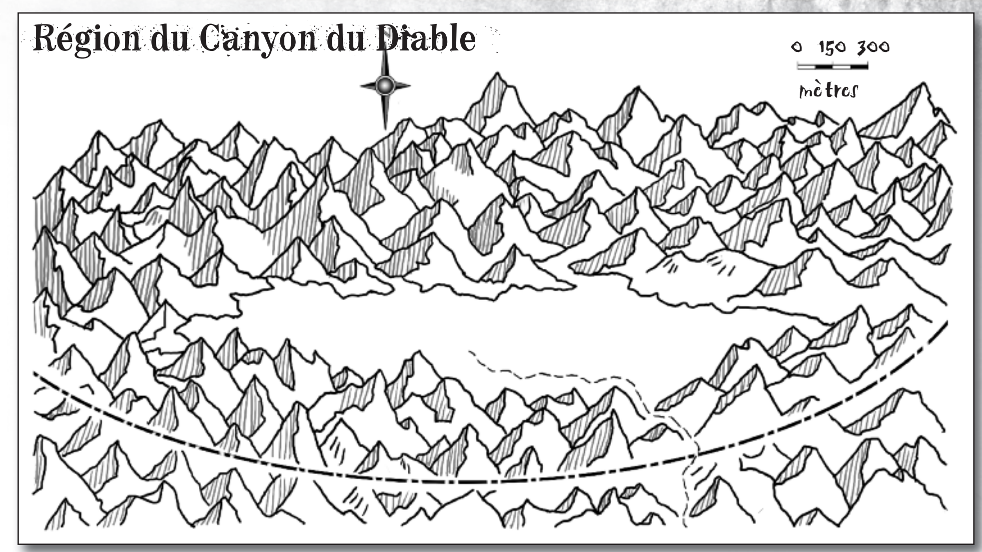


Papiers du Diable n°1 : le télégramme de Grant Winwood

Un chant ancien venu de sous la terre

Sado Gawah, Sado Gawah, Sado Gawah
Vith ru Zloygim, Vith ru Zloygim, Vith ru Zloygim
Borgo Keen Yan, Borgo Keen Yan, Borgo Keen Yan
Sado Gawah, Sado Gawah, Sado Gawah
Vith ru Zloygim, Vith ru Zloygim, Vith ru Zloygim
Borgo Keen Yan, Borgo Keen Yan, Borgo Keen Yan
Sado Gawah, Sado Gawah, Sado Gawah
Vij ra Zloygim, Vij ra Zloygim, Vij ra Zloygim
Borgo Keen Yan, Borgo Keen Yan, Borgo Ken Yan
Hi ! Hi ! Hi !
Borgo Yan Yan, Borgo Yan Yan, Borgo Yan Yan
Borgo Sado Yan, Borgo Sado Yan, Borgo Sado Yan
Borgo Gawah Yan, Borgo Gawah Yan, Borgo Gawah Yan
Borgo Barwah ! Borgo Barwah ! Borgo Barwah !
Vij ra Zloygim, Vij ra Zloygim, Vij ra Zloygim
Borgo Yan Yan, Borgo Yan Yan, Borgo Yan Yan
Sado Gawah, Sado Gawah, Sado Gawah !
Sado Gawah, Sado Gawah, Sado Gawah !
Sado Gawah, Sado Gawah, Sado Gawah !
Hi ! Hi ! Hi !

Papiers du Diable n°2



Papiers du Diable n°3

Salk Harbour, Maine

Messieurs :

J'ai eu vent de vos exploits et souhaite ardemment vous rencontrer. Je détiens moi-même quelques connaissances occultes et suis au fait du danger que vous et vos camarades pourriez courir par la faute du Crépuscule d'Argent.
S'il vous plaît : acceptez les billets de train ci-joints et venez me trouver immédiatement à Salk Harbour dans le Maine. Je suis riche et serais plus qu'heureux de pouvoir aider d'autres personnes à défendre le monde contre les horribles maléfices des Grands Anciens. J'espère vous voir sous peu.

Sincèrement vôtre

Papiers du Vers n°1

Le récit de Christopher Edwin

« Il y a cinquante ans vivait au nord de la ville un individu du nom de Clarence Woodie. Il avait la réputation d'être un homme mauvais, plein de fiel, capable de battre à mort les chiens lui aboyant après, d'empoisonner les moutons d'un voisin ayant posé un pied sur ses terres. Il ne se maria jamais mais adopta trois garçons venus de l'orphelinat du comté. Il les éleva dans le mal, et ils devinrent bientôt aussi tordus que lui, oserais-je dire.
Quand soudainement il mourut, ses garçons trouvèrent sous son lit une boîte en fer blanc, pleine d'argent. Ils déclarèrent être tombés dessus par accident, mais les gens de la ville comme la police refusèrent de croire à leur histoire, et les trois furent arrêtés pour avoir assassiné leur père afin de lui dérober sa fortune. On les pendit – ils avaient alors à peine vingt ans – et on les enterra dans des tombes sans nom. C'est alors qu'une étrange chose se passa. La personne qui avait racheté la maison des Woodie fut retrouvée morte avec une trace de brûlure autour du cou, comme si on l'avait pendue ! Elle avait pourtant été trouvée dans son lit sans aucune corde près d'elle. Plus tard, de nombreuses autres personnes, dont deux clochards, moururent également dans ces lieux, leurs gorges mystérieusement marquées par une corde noueuse de pendu. Je pense, et j'imagine que vous serez d'accord avec moi, que les esprits damnés des gamins de Woodie s'attardaient dans cette demeure, assassinant tous ceux qui y restaient un peu trop longtemps.
Finalement, plus personne n'osa plus entrer là, et la maison sombra dans l'oubli pendant plus de quarante ans. Mais l'année dernière, un homme qui avait appartenu au Crépuscule d'Argent vint en ville ; il acheta le terrain sur lequel la bâtisse se tenait. Il ne dormit pas sur place, mais les villageois commencèrent à dire qu'il s'y rendait pour accomplir d'étranges actes, tenter d'invoquer ou d'apaiser les spectres qui y vivaient. Son nom était Malcolm Smith. Avant que je ne tombe malade, je l'espionnai et le vis en train de parler aux fantômes de la maison. Hélas, quand je vis les morts lui répondre, je m'évanouis aussitôt !
Je vous ai contacté parce que j'ai deviné ce que M. Smith était en train de faire. Il avait découvert que le lieu hanté possédait une puissante aura magique et avait tenté de s'en servir pour quelque cérémonie. Il cherchait en fait à affaiblir les fantômes – pas à les détruire, mais à voler leur énergie pour pratiquer sa magie. Smith disparut juste avant que je ne tombe malade. Bien que diminués, les spectres étaient parvenus à détruire l'homme qui les vampirisait. Voici ce que j'avais entendu en écoutant leur conversation cette nuit-là :
« Oyez créatures de la nuit ! Oyez fantômes des morts damnés ! Oyez esprits malins du péché ! Venez ! Venez ! Venez et soumettez vos pouvoirs criminels à ma volonté ! Libérez vos âmes faiblissantes du lieu de vos crimes, libérez votre énergie ! Renforcez-moi grâce à votre magie et à votre pouvoir ! Je dois m'élever et vous devez choir ! Fortifiez-moi au prix de votre désespoir ! »
Voilà ce que Malcom Smith chanta. Le pâle fantôme d'un homme dont la tête roulait d'un bout à l'autre comme si son cou avait été brisé apparut alors.
« Laisse-nous » dit le spectre. « Laisse-nous en paix… cesse de tourmenter nos douleurs et nos angoisses… laisse-nous ou nous festoierons de ta peur, comme nous l'avons fait avec les autres… sacrifie-toi à notre faim ou fuis devant notre horreur… »
A ce moment Malcolm se détourna, le fantôme poussa un gémissement lugubre et je m'évanouis. Seriez-vous prêts à reprendre cette histoire là où je l'ai laissée ? Les fantômes sont affaiblis, et même les villageois les plus superstitieux ne parviennent pas à sentir qu'ils sont désormais actifs. Ils pourraient tout de même être capables de vous blesser, aussi devrez-vous faire bien attention. Si Malcolm Smith est bien mort dans cette maison hantée, il pourrait avoir laissé d'intéressants manuscrits ou des preuves incriminant l'organisation à laquelle il a dévoué sa vie – le Crépuscule d'Argent.
J'ai découvert son appartenance à la secte en voyant Carl Stanford, qui a été plusieurs fois mentionné en tant que membre de grande importance du Crépuscule d'Argent, parler à Smith trois semaines avant sa disparition. Je n'ai pas pu découvrir qui était ce Stanford jusqu'à il y a un mois.
Aidez-moi ! Je suis encore en vie et souhaite que mes derniers actes soient tournés vers le bien – peut-être pourrai-je être un instrument de la destruction du Crépuscule d'Argent, sauvant ainsi le monde du mal qui s'abattra si jamais ils triomphent ! »

Papiers du Vers n°2

Y' tthkapg-Nyarlathotep,

Vos paroles sont justes. Nous recherchons la destruction de ceux qui nous ont pris le Disque de R' lyeh et pourraient avoir découvert l' Arc de Vlactos. Leurs morts ont été ordonnées par les Grands Anciens habitant l' espace et le temps. Loué soit Shub-Niggurath !
Nous, instruments des Grands Anciens, devons agir en leur nom une fois encore. Votre idée de vous lier d' amitié avec nos ennemis avant de les tuer paraît bonne. Vous êtes le plus fort de notre groupe à rester en Amérique, maintenant que la plupart d' entre nous devons prendre la mer pour participer à Son Ascension. Avec les Gardiens de l' île nous marquons les jours nous rapprochant de la libération de Notre Seigneur, et avons amassé suffisamment de pouvoir et de sorciers pour assurer le succès des désirs de notre Grand Maître. Gardez-nous donc de ces ennemis qui osent encore résister à notre volonté ; nous ne pouvons courir le moindre risque. Dans Sa Tombe, l' intervention de forces armées ne ferait que les aider à notre détriment ; nombre d' entre nous sont encore vulnérables aux balles et à l' acier. Procédez donc comme prévu.

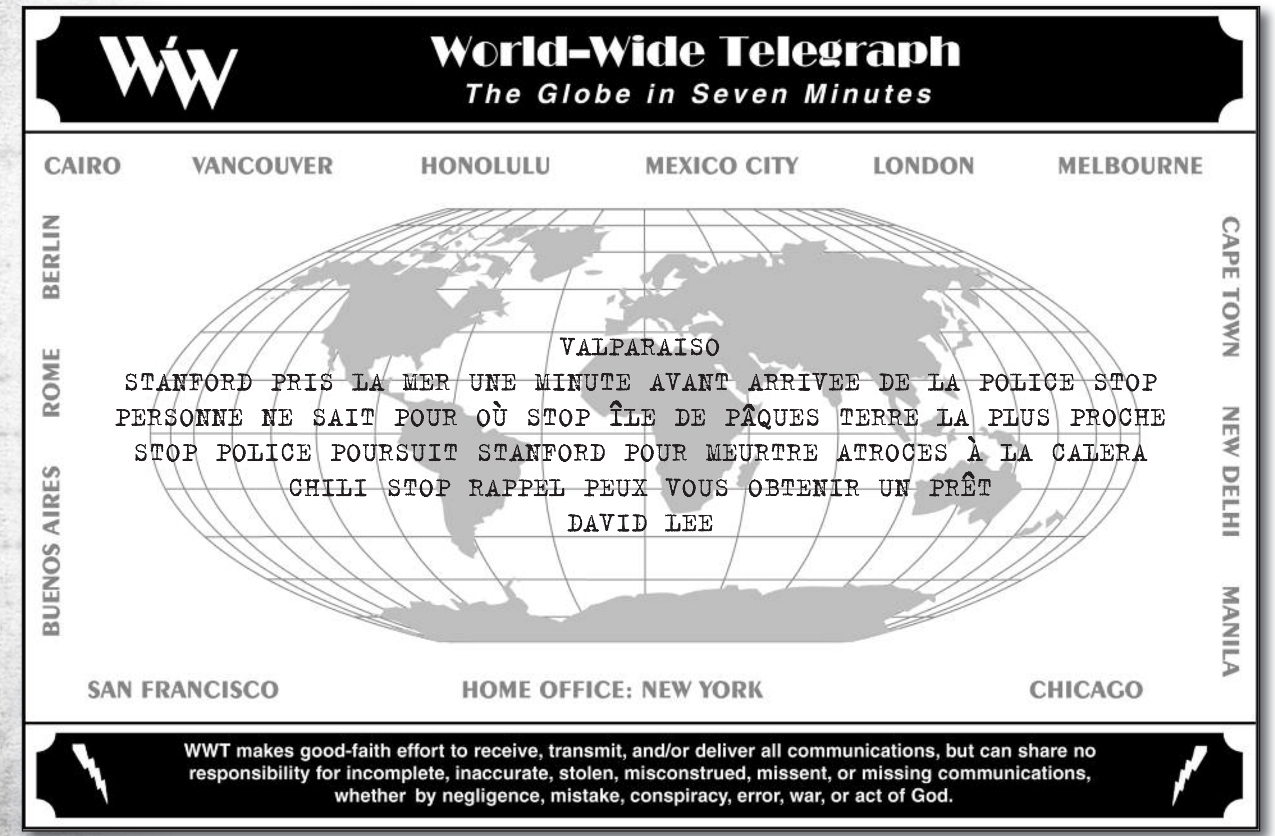
Cthulhu fhtagn !

Carl Stanford

Papiers du Vers n°3



Papiers des Guetteurs n°1 : le télégramme de David Lee



Papiers des Guetteurs n°2 : le second télégramme de David Lee

Carte de R'lyeh la terrible

Les joueurs doivent dessiner la route qu'ils empruntent pour traverser l'île. Le gardien doit alors comparer leur carte avec sa propre copie.

N

Les dénivelés sont indiqués en mètres

100 200

mètres

Bateaux ancrés
(à 400 m des côtes)

100

300

200

100

Papiers de R'lyeh n°1

Ceux qui adhorent les dieux les plus sacrés qui soyent, reçoivent souvent le droit de pouvoir transcender leur simple enveloppe humayne et de devenir les mynyons de leurs seygneurs. De cela j'aye été le témoin, et grande étaye leur gloire. Car ils prennent l'apparence des hommes, et pourtant ça n'est pas l'apparence des hommes. Leur force este plus grande, et plus grande aussi este leur rapidité. Ils vivent souvent dans les grottes et les cavernes des dessous du monde, où réside aussi Y'GOLONAC, et où ceux qui connaistent la vérité peuvent les trouver.

Papiers du terrier n°2 : un passage des Révélations de Glaaki

« Après la mort de Wilma, ma mère adoptive, j'ai été contacté par une agence notariale de Boston. Ces derniers m'ont annoncé que j'étais en réalité Jason Boucher, et que Priscilla Boucher était ma vraie mère. J'ai par la suite appris qu'elle était morte suite à des morsures de chien... quelle horreur... Ils m'ont informé que j'étais l'unique héritier de la fortune des Boucher – près de 50000 $ en or, plus encore en actions et en obligations – ainsi que de la demeure familiale. J'ai visité les lieux suffisamment longtemps pour comprendre que la maison est invivable, aussi ai-je décidé de la faire démolir pour pouvoir faire construire quelque chose d'autre à sa place. J'ai engagé Jerry Maklin pour s'occuper de la destruction de la vieille structure, avant d'apprendre qu'il avait disparu. C'est tout ce que je sais sur cette histoire. »

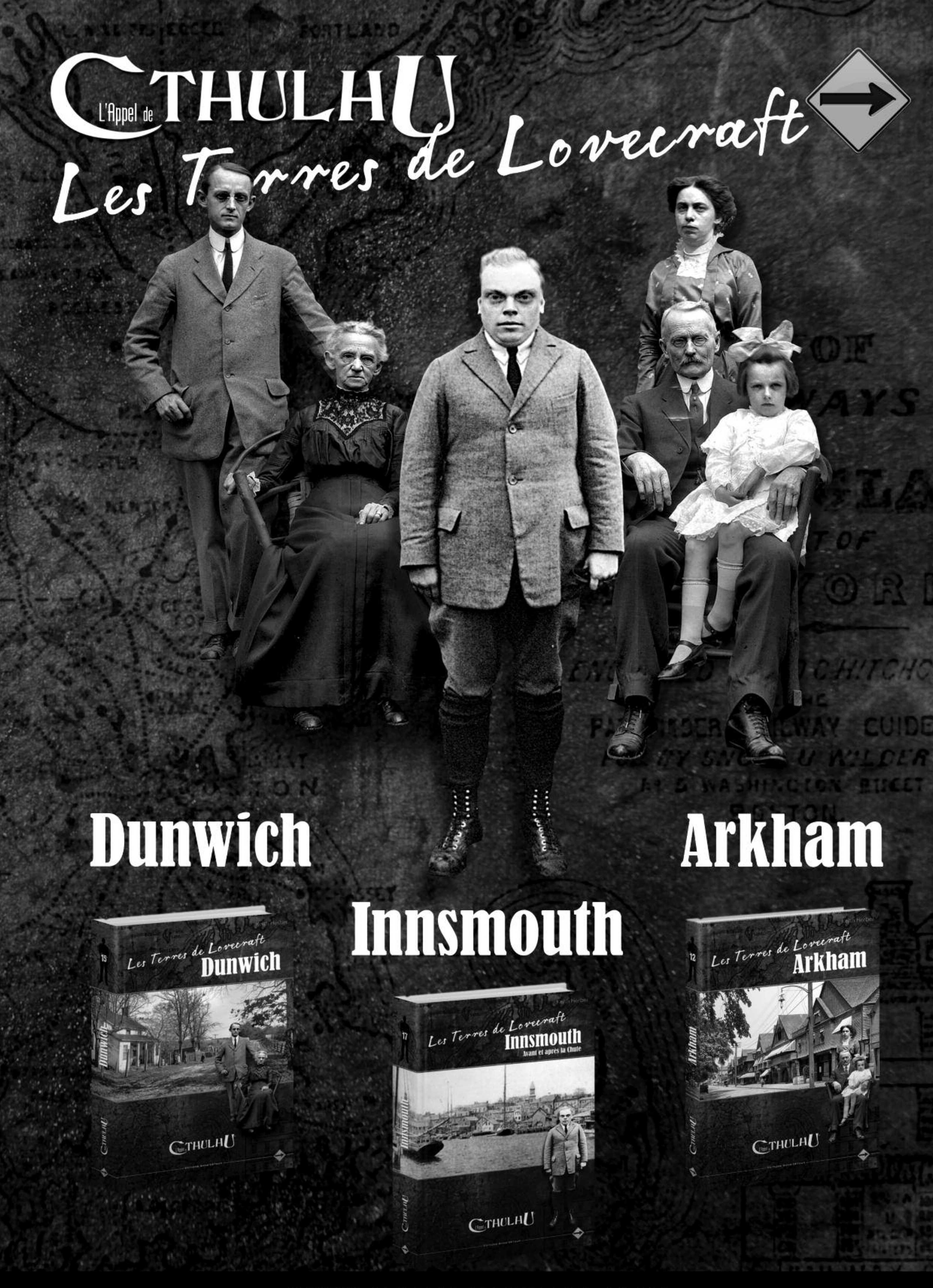
Papiers du Terrier n°1 : Le récit de Jason Porter

21 décembre 1899

Aujourd'hui j'ai entendu d'étranges chants provenant de l'autre partie de la maison. Je n'ai pas compris un seul mot du langage utilisé, mais celui-ci contenait trop de consonnes à mon goût. Alors que le bruit se faisait plus fort, la tempête au dehors a augmenté. Quand finalement le chant a atteint sa frénétique conclusion, un violent éclair a frappé la maison. Je me suis aussitôt rué sur la porte mais l'ai trouvée fermée. Je suis assis désormais, attendant les secours. Cela va bientôt faire huit heures.

Philius A. Eckard

Papiers du terrier n°3 : le testament de Philius A. Eckard


L'Appel de CTHULHU
Les Terres de Lovecraft
Dunwich
Arkham
Innsmouth
Les Terres de Lovecraft
Dunwich
Les Terres de Lovecraft
Innsmouth
Avant et après la Chute
Les Terres de Lovecraft
Arkham
CTHULHU
CTHULHU
CTHULHU
WWW.SANS-DETOUR.COM